

Game



**DIE SIEDLER
ULTIMA VIII
AL QADIM...**

LucasArts greift an!

FULL THROTTLE

Der Sam & Max-Nachfolger!

TIE-FIGHTER

Darth Vader schlägt zurück!

3D-Action im Todesstern!

DARK FORCES



COMPUTEC
VERLAG

9794

DM 7,-

NEU
16 Seiten
Hardware

Sollten Sie hier keine Diskette vorfinden, so wenden Sie sich bitte an Ihren Zeitschriftenhändler.

Für den Umtausch defekter Disketten verwenden Sie bitte den Garantie-Coupon aus dem Heft und schicken ihn zurück.

ASTAT MEDIA GmbH
Reklamationen Computec Verlag
Postfach 12 0166
90 108 Nürnberg



Die Messehits für den PC!

CES CHICAGO

C O V E R D I S K

**TONY & FRIENDS IN
KELLOGG'S LAND**

Mit Tonys Freunden durch spannende Level. Ohne Einschränkungen spielbar!

386 • Tastatur • Joystick • SoundBlaster

Ohne Moos nichts los!

Mit Theme Park präsentiert Bullfrog seinen ersten Geniestreich der neuen Designer Series. Entwerfen Sie nach Ihren Vorstellungen den genialsten Vergnügungspark der Welt. Investieren Sie Ihr Anfangskapital zu Beginn mit großer Sorgfalt in kleinere Attraktionen, in Forschungsprojekte und an der Börse, bevor Sie die erste große Achterbahn mit allem Drum und Dran konstruieren. Achten Sie auf die Feinheiten, denn schon die falsche Menge Salz auf den Pommes oder zu lange Wartezeiten können Ihren 40 Mitspielern einen entscheidenden Vorteil verschaffen. Treffen Sie die richtigen Personalentscheidungen und führen Sie faire Lohnverhandlungen, um Streiks zu verhindern.

Nur zufriedene Besucher sind der Garant für Ihren Erfolg. Halten Sie Ihre Gäste mit kulinarischen Angeboten und verblüffenden Aktionen bei Laune. Dann werden sie sich wohlfühlen und Ihre Traumwelt weiterempfehlen.

Das Bullfrog-Team wünscht Ihnen viel Vergnügen!

GEWINNEN SIE EINEN VON 100 BULLFROG-PREISEN!

Bitte senden Sie diesen Coupon ausgefüllt an die unten aufgeführte Adresse und Sie nehmen an der Verlosung teil.

Name: Alter:

Adresse:

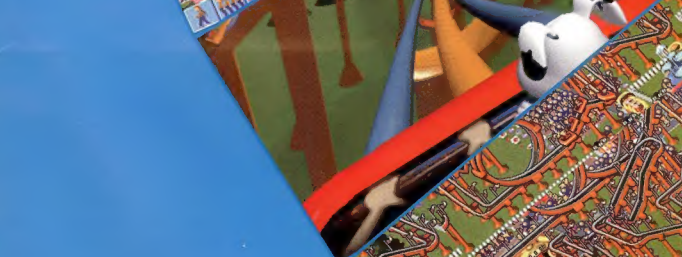
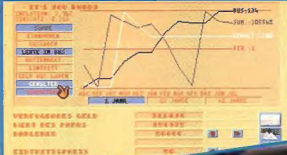
Computer: 386 ☐ 486 ☐ Andere: CD-ROM: Ja ☐ Nein ☐

Bitte gewünschten Preis ankreuzen:

Preis: Theme Park T-Shirt ☐ Syndicate-Spiel ☐ Theme Park Spiel ☐

An: Electronic Arts GmbH, "Theme Park", Postfach 1553, 33245 Gütersloh
Einsendeschluß: 30. September '94 (Datum des Poststempels). Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.





theme PARK™

DESIGNER SERIES™ BY BULLFROG™

“Der Preis für die originellste Spielidee des Monats geht an Peter Molyneux von Bullfrog, der mit seinem genialen Theme Park beweist, daß man auch ohne Digital-Firlefanz ein spannendes und witziges Computerspiel abliefern kann.”



92%
Powerplay 7/94

Erhältlich für
PC, PC CD, AMIGA,
MAC, MAC CD,
3DO

VERTEILT DURCH



ELECTRONIC ARTS®

IN VERBUNDUNG MIT



Bullfrog, Theme Park und Designer Series sind Warenzeichen von Bullfrog Productions Ltd. * Mac- und Macintosh sind eingetragene Warenzeichen von Apple Computer, Inc. * Electronic Arts ist ein eingetragenes Warenzeichen von Electronic Arts. * Für den Amiga 1200 und Amiga 500 * Die Mac- und Mac CD-Versionen erscheinen im Juli 1994 * Die 3DO-Version im August 1994

Für weitere Informationen
werden Sie sich bitte an EA
Direkt: Tel. 05241/24307, Fax: 05241/24344.



W H A T \$ U .

Dieses Jahr konnte man auf der CES in Chicago nur sehr wenige Überraschungen verzeichnen. Lediglich die ganz Großen hatten neben den bereits bekannten Produkten ein paar echte Kraller im Gepäck. So präsentierte LucasArts zum ersten Mal Dark Forces und Full Throttle, zwei Spiele, über die bis zu diesem Zeitpunkt nur vage Gerüchte existierten. Keine schlechte Strategie, denn während die Konkurrenz schon im Vorfeld eifrig Screenshots und Dias verschickte, werkten die Programmierer von LucasArts eifrig an spielbaren Demoversionen. Der Aha-Effekt war dann natürlich um so größer...

Wer noch vor ein paar Wochen behauptet hat, Virtual Reality sei erst in einigen Jahren realisierbar, mußte sich in Chicago eines Besseren belehren lassen. Astound, Victormaxx und Forte stellten ihre vielversprechenden Systeme vor, wobei allerdings nur das VFX-1 von Forte so ausgereift ist, daß man es uneingeschränkt empfehlen kann. Das sehen die meisten Softwarehersteller genauso, denn auf die Frage, welches System in Zukunft unterstützt würde, antworteten die meisten mit einem klaren: Forte! Grundvoraussetzung dafür ist aber eine erhebliche Senkung des Verkaufspreises. Der bewegt sich nämlich immer noch im Bereich von DM 1.500,- bis DM 2.000,-. Eine Menge Geld, wenn man bedenkt, daß man für die gleiche Summe einen ausgereiften 486DX2/66 bekommen kann. Fanatische Spieler wird das aber kaum abhalten...

Trotz der mangelnden Neuheiten war ein Trend nicht zu übersehen: Auf der CES in Chicago werden die Hits des kommenden Weihnachtsgeschäfts vorgestellt, und deshalb gewinnt diese Sommer-Messe auch immer mehr an Bedeutung; vielleicht ist das auch der Grund, warum im nächsten Jahr ein Standortwechsel vollzogen wird, denn 1995 wird die CES mit dem kleinen, aber nicht unbedeutenden Zusatz Interactive nach Philadelphia verlegt. Hier geht es dann wirklich nur noch um Software, Hardware und Multimedial

Apropos Hardware und Multimedia. Wenn Sie sich mehr über diese beiden Gebiete informieren, aber dennoch den Bezug zum Computerspiel nicht verlieren möchten, so könnte der 16seitige Hardwareteil genau das richtige für Sie sein. Hier können Sie sich Grundlagen aneignen, Fragen zu persönlichen Rechner- und Konfigurationsproblemen stellen und mit dem Workshop Ihr Wissen ausbauen. Außerdem finden Sie hier ausführliche Vergleichstests von allen relevanten Peripheriegeräten und eine informative News-Corner. Diese 16 Seiten gehen dabei nicht auf Kosten des Spielteils, sondern kommen als zusätzliche Hefterweiterung hinzu!



Ein ganz anderes, aber bestimmt nicht weniger wichtiges Thema ist die PC Games-Mailbox. Der dreimonatige Testlauf ist nun endgültig abgeschlossen, und ab dem 10. August geht die neue, offizielle Mailbox on line. Das benutzerfreundliche Menüsystem, die Auswahl der Software und die Ausarbeitung der Dienstleistungen haben eine Menge Arbeit gekostet, aber wir glauben, daß es sich letztlich gelohnt hat. Eine ausführliche Beschreibung und alle erforderlichen Informationen finden Sie auf Seite 152.

Oliver Menne

Oliver Menne
Leitender Redakteur

Tony & Friends in Kellogg's Land

Im Gegensatz zu Adventures, Simulationen und Rollenspielen wird das Genre Jump & Run auf dem PC immer noch sträflich vernachlässigt, gute Spiele sind Mangelware.

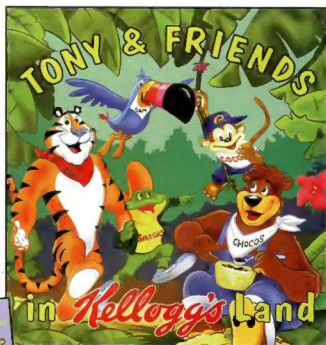
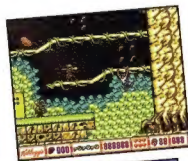
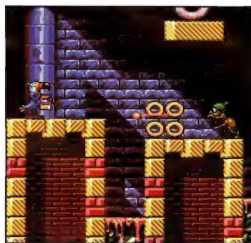
Dabei haben Programme wie Cool Spot oder James Pond gezeigt, daß sich der PC auch in diesem Bereich nicht vor den 16 Bit-Konsolen aus den Häusern Sega und Nintendo verstecken braucht. Außerdem ist die Nachfrage nach Jump & Runs in den letzten Monaten stark gestiegen, denn viele starten neben ihren komplexen Strategiespielen und Simulationen auch einmal gerne ein weniger anspruchsvolles Spiel, das man zwischendurch zocken kann. Das soll nun aber nicht bedeuten, daß Tony & Friends nur ein gelungener Pausenfüller ist, nein, nur allzu leicht kann es passieren, daß man bei diesem Spiel die Zeit vergißt und einige Stunden vor dem Bildschirm verbringt.

Tony & Friends in Kellogg's Land ist zwar ein Werbespiel, doch es ist so hervorragend programmiert worden, daß es sich vor kommerzieller Software nicht verstecken muß. Ganz im Gegenteil. Brillante Grafiken, butterweiches Scrolling und phantastische Animationen zeichnen dieses Spiel aus. Das hört sich jetzt bestimmt etwas überschwänglich an, aber auch nach längerer Spielzeit war die gesamte Redaktion gebannt an der Tastatur bzw. am Joystick gesessen. Vor allem die Möglichkeit, vier verschiedene Charaktere



mit völlig unterschiedlichen Fähigkeiten spielen zu können, hebt den Suchtfaktor ins Unermeßliche.

Das Programm benötigt einen 386 SX, unterstützt 100% SoundBlaster-kompatible Soundkarten und ist mit Joystick oder Tastatur spielbar.



Durch diese Welt müssen Sie Tony und seine Freunde begleiten (rechts); zahlreiche Animationsstufen zeichnen das Spiel aus (oben).



**MEHR
INFOS AUF
SEITE 100**

INHALT

RUBRIKEN

What's up?	4
Inhalt	6
UPtoDATE	8
Post Script - Leserbrief	59
Inserentenverzeichnis	63
Lesestoff	64
Demoservice	66
Tips & Tricks	67
Coverdisk	100
Charts	102
Impressum	162
Coming up!	162

SPIEL DES MONATS

● Theme Park	40
--------------	----

PREVIEWS

Aces of the Deep	14
Magic Carpet	14

REVIEWS

Theatre of Death	46
● Tie Fighter	48
Kick Off 3	52

**Super Abo auf
Seite 33**

**Fragen Sie unsere
Experten: Hotline**

☎ 0911/6427762

**Die NEUE
PC Games-Mailbox
auf Seite 156**



Auf der Consumer Electronic Show in Chicago geben die Hersteller ihre Marschroute für das anstehende Weihnachtsgeschäft bekannt. Wirklich beeindruckende Produkte ließen sich jedoch an einer Hand abzählen, und deshalb haben wir uns bei diesem Messebericht dazu entschlossen,

die Highlights groß vorzustellen und alle Produkte, bei denen die Weiterentwicklung nur in kleinen Schritten erfolgt ist, kurz und knapp zu erwähnen. Damit sind Sie umfassend informiert und bekommen gleichzeitig einen ausführlichen Ausblick auf die kommenden Hits. Zu diesen gehören natürlich Dark Forces und Full Throttle, zwei Spiele, mit denen LucasArts wieder zeigt, wer Herr im Ring ist. Hoffentlich kommen nicht beide Spiele zur gleichen Zeit auf den Markt, sonst müssen wir wahrscheinlich die Rubrik Spiel des Monats in Spiele des Monats umbenennen. Ab Seite 16!

World Cup USA 94	53
Overlord	54
Pinball Dreams 2	108
● Pizza Connection	110
Wing Commander Armada	114
Rings of Medusa Gold	118
Star Wars Chess	120
Red Crystal	121

CD-ROM

News	146
Outpost	148
Inspektor Zebok	152
● Theme Park	154
Liril Divil	155
UFO Enemy Unknown	155

PD & SHAREWARE

BiFi Roll - Action in Hollywood	124
Ports of Call	125
Traffic Department	126
Wari	126
Hocus Pocus	127
Laser Light	128
Ordnung unter DOS	128
Programmierwettbewerb	128

COMPETITION

Virgin	9
Theme Park	11

WORKSHOP

Spiele im Netzwerk - Teil 2	142
-----------------------------	-----

SPECIAL

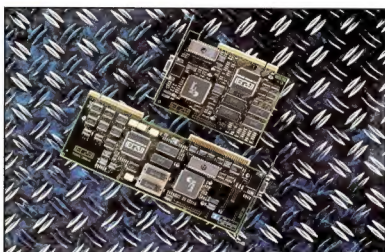
CES Chicago	16
Interview mit Danielle Bunton	38
Cracker's Sunset	104

HARDWARE

News	130
Grundlagen: Soundkarten	135
Vergleichstest: Soundkarten	136
Workshop: MS-DOS	142



49 X-Wing befindet sich nun schon seit geschlagenen 17 Monaten in den Charts, und es ist kein Ende in Sicht. Oder vielleicht doch? Die Chancen stehen jedenfalls gut, daß Tie-Fighter den Veteranen in den Ruhestand schicken kann.



136 Ab sofort finden Sie in unserem 16seitigen Hardwareteil Vergleichstests, Grundlagen, Problemlösungen, Workshops und News. Dabei dreht sich trotzdem alles um das Thema Spiele, so daß dieser Sonderteil zum idealen Einkaufsführer werden kann.



148 Die Siedler und SimCity 2000 stehen bei den Kunden hoch im Kurs und führen mit beängstigendem Abstand die Charts an. Jetzt bekommen sie Konkurrenz aus dem Weltraum, denn Sierras Outpost orientiert sich am gleichen Grundthema.

Computer '94

Treffpunkt Köln

Mehr als 70.000 Besucher informierten sich im vergangenen Jahr auf der Computer '93 über die neuesten Produkte der deutschen Hersteller und Distributoren. In diesem Jahr wird das Rahmenprogramm noch besser und attraktiver, die Ausstellungsfläche noch größer. Es ist anzunehmen, daß sich diesmal noch mehr Aussteller beteiligen. Der Rekord wurde 1993 mit 160 Händlern, Distributoren und Softwareherstellern erzielt. Es lohnt sich also, den 4. bis 6. November im Terminkalender anzustreichen - genau dann findet nämlich die Messe statt.



Universe

New Dimension

Universe ist der Nachfolger zum mittelpächtigen Grafikadventure Curse of Enchantia. Es wird prinzipiell die gleiche Oberfläche haben, obwohl natürlich kleine Verbesserungen zu erwarten sind. Außerdem wird es diesmal viel mehr Text geben und eine filmähnliche Storyline. Grafik und Sound, die Hauptkritikpunkte beim ersten Teil, sollen aufgepeppt worden sein, die Actionse-



Oldtimer

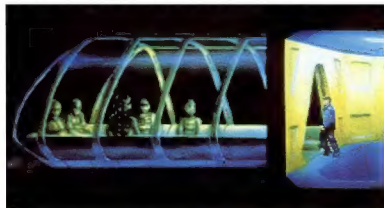
KFZ-Meister



Nach dem Endzeitspektakel Burntime schickt das österreichische Label Max Design nun Oldtimer ins Rennen. Der Untertitel „erlebte Geschichte“ drängt das Produkt fast schon in eine Ecke, in der sich normalerweise nur

Programme zur Erziehung heranwachsender Kinder tummeln. Das ist aber vollkommen falsch, denn Oldtimer befaßt sich mit dem steinigen Weg eines kleinen Unternehmers, der zum Großindustriellen aufsteigen möchte. Nach erbitterten Konkurrenzkämpfen soll es sogar die Möglichkeit geben, mit einem selbstentworfenen Prototypen an einem historischen Rennen teilzunehmen. Oldtimer erscheint nur auf CD-ROM und bietet 600 MB an Grafik, Sound, Film und natürlich auch Spiel.

quenzen verfügen sogar über gerenderte Grafiken. Ab September soll Universe „in unserer Galaxie eintreffen“!



Curse of Enchantia konnte einen Achtungserfolg erzielen. Mit Universe möchte sich Core Design endlich als Adventurespezialist etablieren!



Virgin-Gewinnspiel

GREATEST HITS

Endlich gibt es die Virgin-Hits auch zum Hören und nicht nur zum Spielen. In perfektem Sound hat Tommy Tallarico 13 Soundtracks aus Virgin-Spielen neu abgemixt und tanzbar arrangiert. Zusammen mit EMI Electrola geben PC Games und Virgin Ihnen nun die Möglichkeit, an diese brandheiße Sache oder ein aktuelles Virgin-Game zu kommen.



Was müssen Sie tun?

Wenn Sie bei den glücklichen Gewinnern dabei sein möchten, so müssen Sie nur die beiden Fragen richtig beantworten und auf dem Coupon eintragen. Diesen schicken Sie dann an:

**Computer Verlag
Redaktion PC Games
Kennwort: Virgin
Isarstraße 32-34
90451 Nürnberg**



Die Fragen:

- 1.) Wer „springt und rennt“ jetzt auch auf dem PC?
- 2.) Wie heißt der neue Flugsimulator von Virgin?



COUPON

Name, Vorname:

Straße:

Plz, Wohnort:

Tel.-Nr.:

Lösung 1:

Lösung 2:

10x je ein Virgin-Spiel nach Wahl

20x je eine CD „Tommy Tallarico - Virgin's Greatest Hits Volume One“ von EMI Electrola

Gesetzgebung Digitale Plenarsitzung



Mit dem Lernspiel Gesetzgebung - Ein Computerspiel zum Mitmachen möchte der deutsche Bundestag vor allem Jugendlichen einen besseren Einblick in die Gesetzgebung gewähren. Grafisch und Soundtechnisch ein Reifling, aber darauf kommt es auch

gar nicht an. Der Inhalt zählt. Und der ist nicht einmal schlecht. Als Bundestagsabgeordneter durchläuft man alle Stellen, die zur Einführung eines neuen Gesetzes nötig sind. Dazu gehören Anhörungen im Bundestag, Interviews für die lokale und überregionale Presse und der Besuch einiger Veranstaltungen. Das Spiel aus der Öffentlichkeitsarbeit des Bundestags läuft auf jedem PC und ist kostenlos zu beziehen bei: Deutscher Bundestag, Referat Öffentlichkeitsarbeit, 53113 Bonn. Echte Computertrecks können noch schneller an das Spiel herankommen, nämlich per Modem. Dazu wählen Sie sich als „GAST“ in eines der folgenden Society-Kommunikationssysteme ein und gelangen durch die Eingabe „91213“ im Hauptmenü ins Spielemenü. Einige Nummern: 0228/530940, 030/3047068 und 040/8226073.

Battle Isle 2 Neue Szenarien



Auf einer eigenen CD veröffentlicht Blue Byte Software in den nächsten Wochen neue Szenarien für den Megahit Battle Isle 2. Die CD-ROM nennt sich „Das Erbe des Titan“; Preis, genaues Erscheinungs-

datum und Inhalt standen zum Redaktionsschluss noch nicht fest. Wir halten Sie aber auf dem laufenden.

Intel World Chess Pentium gegen Kasparow



Fast wurde anlässlich des in München stattfindenden Intel World Chess Express-Wettbewerbs die letzte menschliche Basis im Schachspiel gestürzt. Bei dem Blitzschach-Turnier im Deutschen Museum verlor der amtierende Schachweltmeister

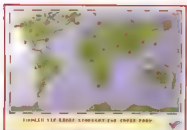
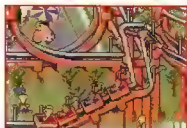
Garry Kasparow überraschend in der zwölften Runde gegen das Schachprogramm Fritz.

Dabei lief das leistungsstarke deutsche Schachprogramm, das speziell für Blitzschach optimiert wurde, auf einem Intel Pentium Computer mit 90 MHz. In Schachkreisen eine absolute Sensation, da sich der weltbeste Schachspieler gegen die immer stärker werdenden Computer bisher durchsetzen konnte. Wutentbrannt verließ Kasparow kurzfristig das Turnier, da diese Niederlage ihn den ersten Platz kostete.

Im Finale 'best of six' rückte der Weltmeister das Verhältnis

nochmals ins rechte Licht. Kasparow besonders motiviert, besiegte dann auch den Computer unter tosendem Applaus des Publikums. Mit drei Siegen und zwei Remis gewann er vielleicht ein letztes Mal gegen das Computergehirn. Doch nicht nur der Weltmeister hatte seine liebe Mühe mit dem Computerprogramm. 'Das Programm ist besser als ich', gab der amtierende Vizeweltmeister Nigel Short aus England zu. Dabei konnte der Meister eine vernichtende Niederlage nicht vereiteln. Er hatte dem im Weltmeisterniveau spielenden Programm nur wenig entgegenzusetzen. Insgesamt 64 Spitzenspieler aus der ganzen Welt traten an. So wurden insgesamt in zwei Spieltagen rund 144 Partien ausgetragen. In diesem Blitzschach-Turnier, die schnellste Form des Schachspiels, haben die Spieler insgesamt nur fünf Minuten Zeit für ihre Züge. Nur die wenigsten Weltklasse-Spieler sind überhaupt noch in der Lage, dem leistungsstarken Programm ein Remis abzurufen. So war es auch nicht verwunderlich, daß sich Fritz problemlos bis in die Finalrunde durchspielte. Trotz Niederlage konnte das Programm ein Preisgeld von 10.000 US Dollar für den Deutschen Schachbund und dessen Jugendarbeit erspielen. Aufgrund des großen Erfolges des Intel Turniers sind weitere Veranstaltungen in Deutschland geplant.

Im Rahmen der World Chess-Championship wurde ein neues Ranglistensystem vorgestellt. Wie von der Professional Chess Association verlautetete, soll das bereits seit 40 Jahren gültige System grundlegend überarbeitet und somit an das heutige Spielniveau angepaßt werden. So wird beispielsweise erstmals berücksichtigt, ob ein Spieler mit weißen oder schwarzen Figuren spielt oder seine Leistung entsprechenden Leistungsschwankungen unterliegt. Im Gegensatz zu dem alten Bewertungssystem, das nur alle zwei Jahre erschien, sollen die aktuellen Ranglisten alle zwei Monate erscheinen und nach wichtigen Turnieren sogar bereits wenige Stunden nach den Spielen verfügbar sein.



ATTENTION +++ ACHTUNG +++
ATTENZIONE +++ ATTENTIONE

Theme Park Competition

Starke Rechner für starke Spiele.
Was liegt da also näher als Theme
Park auf einem leistungsstarken
Pentium zu spielen? Wir geben
Ihnen die Möglichkeit dazu.

Bei diesem attraktiven Gewinnspiel verlost Bullfrog/Electronic Arts in Zusammenarbeit mit PC Games einen Pentium mit allem drum und dran, vier turboschnelle DX4 OverDrive-Prozessoren und fünf Theme Park. Alles, was Sie tun müssen, ist, eine Postkarte an folgende Adresse zu schicken:

Computer Verlag
Redaktion PC Games

Kennwort:
Theme Park
Isarstraße 32-34
90451 Nürnberg



eGames



BULLFROG
PRODUCTIONS LTD



„Power-Rechner-Competition“

Die Preise sollen Ihnen die Möglichkeit geben, wirklich alle in PC Games getesteten Spiele auch zu Hause erleben zu können:

1. Preis

Ein superstarker Pentium-PC mit Theme Park
{15" SVGA-Monitor, Double Speed CD-ROM-Laufwerk,
8 MB RAM, 400 MB HD und allem Zubehör}

2. - 5. Preis

Je ein intel DX4 OverDrive-Prozessor mit Theme Park

6. - 10. Preis

Je ein Bullfrog-Spiel Theme Park

Dynamix

**Dynamic
Trio**

Dynamix fährt pünktlich zum Weihnachtsgeschäft große Geschütze auf. Mit dem Remake des Klassikers Loderunner haben sie mit Sicherheit ein ganz heißes Eisen im Feuer. Wer schon auf dem C 64 eifrig gespielt hat, wird sich schon jetzt auf diesen gelungenen Nachfolger freuen. Alien Legacy spielt



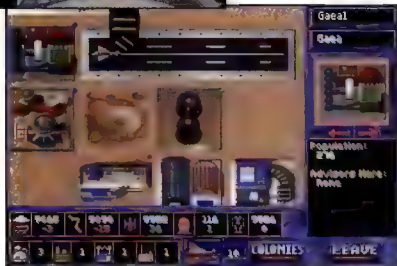
Loderunner könnte ein echter Hit werden (oben).

im 22. Jahrhundert. Die Erde wird von einer schrecklichen außerirdischen Rasse bedroht, und nun versucht man möglichst viele Erdenbürger auf entfernte Planeten zu evakuieren. Alien Legacy scheint eine gelungene Mischung aus Strategiespiel und Simulation zu werden, auch wenn die Story schon reichlich abgedroschen ist.

Battlebugs beschäftigt sich mit den kleinen Insekten, die im Sommer meist zu Scharen die Picknickplätze unsicher machen. Bei diesem Spiel wird das strategische Denken eines 4-Sterne-Generals gefordert, auch wenn die Story das nicht vermuten lässt.

Schließlich ist ein Pizza-Raub für einen Käfer kein ungefährliches Unterfangen...

Erscheinen soll dieses Trio voraussichtlich im September!



Camel - The Move

Am Puls der Zeit

Aufgepaßt! Camel möchte mit seiner jüngsten Aktion „The Move“ den Lifestyle dynamischer, in die Zukunft gerichteter Bewegungen, die sich vor allem über ihre Musik definieren, unterstützen. Zunächst werden erst einmal die Techno-Fans bedacht, da es sich bei ihrer Musik ohne Zweifel um den Sound der 90er handelt. Weitere Richtungen sollen aber folgen. Im Zusammenhang mit dieser aufwendigen Promotion-Aktion verlost Camel fünf T-Shirts mit dem Original-Logo. Schreiben Sie einfach eine Postkarte an:

Computec Verlag
Redaktion PC Games
Kennwort: The Move
Isarstr. 32-34
90451 Nürnberg



BiFi - Action in Hollywood

Kamera - Action

Werbespiele gewinnen immer mehr an Attraktivität, daß beweist allein die Coverdisk dieser Ausgabe. BiFi - Action in Hollywood wurde von den Werbespielspezialisten Art Department entwickelt und besticht durch ausgezeichnete Qualität. Vor allem bei den witzigen Grafiken hat man viel Liebe zum Detail bewiesen. Tip: wer den zweiten Teil des BiFi-Spiels noch nicht hat, sollte schleunigst zugreifen; es ist ja schließlich kostenlos. Bestellen können Sie dieses Spiel z. B. bei:

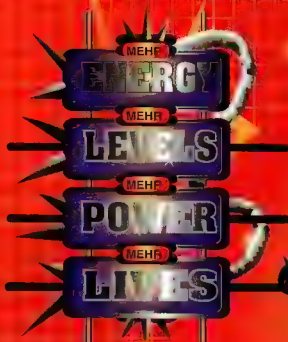
PD Soft
Hinderpad 4
45525 Hattingen
oder
Astat Media
Kobergerstr. 41
90408 Nürnberg



PC SUPER POWER MIT



ACTION REPLAY GIBT IHREN PC-GAMES SUPER POWER, MIT FREEZER-FUNKTION, CHEAT GENERATOR FÜR UNENDLICHES LEBEN, ENERGIE U.S.W., VIRUS-CHECKER, ZEITLUPEN-FUNKTION U.V.M.



ACTION REPLAY PC DM 199,-
+ DM 10,- VERSANDKOSTEN



EINGEBAUTER CHEAT-FINDER

ACTION REPLAY HAT EINEN EINGEBAUTEN CHEAT-FINDER, DER ES MÖGLICHMACHT, IN EINEM EINGEFRORENEN SPIEL CHEATS FÜR UNENDLICHES LEBEN, UNBEGRENZTE ANZAHL WAFEN, EIGENE FARBEN, UNBEGRENZTE ENERGIE U.S.W. ZU FINDEN. DAS CHEAT-SYSTEM HAT UNBEGRENZTE MÖGLICHKEITEN, EINFACH DAS SPIEL DURCH TASTENDRÜCK NEU STARTEN UND SIE SIND UNSCHLAGBAR. DIE GEFUNDENEN CHEATS KÖNNEN MAN FÜR EINE SPÄTERE NUTZUNG AUF DISK ODER FESTPLATTE ABSPEICHERN.

ZEITLUPEN-FUNKTION

DIE ZEITLUPEN-FUNKTION GIBT IHNEN DIE MÖGLICHKEIT, DIE GESCHWINDIGKEIT DES GANZEN SPIELES BIS AUF 10% HERABZUSETZEN. DIESE OPTION IST BEI EINEN WENIGEN SPIELEN SEHR EFFEKTIV!

SCREEN GRABBER

DURCH DRÜCKEN DER ACTION-REPLAY-FREEZER-TASTE HABEN SIE DIE MÖGLICHKEIT, EIN KOMPLETTES STANDARD-VGA-BILD AUS EINEM BELIEBIGEN SPIEL ALS EIN STANDARD-PCX-FILE ABSZUSPEICHERN, WELCHES SIE MIT ZEICHENPROGRAMMEN BENUTZEN KÖNNEN.

MONITOR-OPTION

ZEIGT DEN MOMENTANEN INHALT DES EINGEFRORENEN COMPUTERSPEICHERS AN, ANSTATT ALS HEX ODER IN DISASSEMBLIERTE FORM. MÖGLICHKEIT FÜR SPEICHERSÜCHE, DRUCKERAUSGABE-FUNKTION.

VIRUS-CHECKER

SEHR GUTER VIRUS-SCANNER UM NEUE VIREN ZU SÜCHEN, MIT AUTOMATISCHER DETEKTIERUNG.

BENÖTIGTE SYSTEM-KONFIGURATION

386/486 (DOS 3.2 UND HÖHER)

FREEZER-FUNKTION

EINFRIEREN EINES SPIELES AN EINER BELIEBIGEN STELLE UND ABSPEICHERN DES KOMPLETTEN SPEICHERS MIT PROGRAMMHILFE AUF FLOPPYDISK ODER FESTPLATTE. WENN SIE DEN SPEICHERINHALT WIEDER LADEN, WIRD DAS IM SPEICHER BEFINDLICHE PROGRAMM AN DER EINGEFRORENEN STELLE GESTARTET. IDEAL FÜR SPIELE MIT PASSWÖRTER ODER UM EIN SPIEL BEI EINER SCHWIERIGEN STELLE ABZUSPEICHERN.

POWERFUL HARDWARE

ACTION REPLAY IST EINE STECKKARTE MIT "FREEZER" MÖGLICHKEITEN UND HAT MEHR ALS 1 MB EIGENEN SPEICHER. DADURCH BENUTZT ACTION REPLAY WENIGER ALS 1 K VON IHREM PC-SPEICHER.

FREEZER-DOS-COMMANDS

DIRECTORY, FORMAT UND SAVE COMMANDS SIND IM ACTION REPLAY ENTHALTEN. AUßER WENN DAS PROGRAMM EINGEFROREN WURDE.

EINFACHE INSTALLIERUNG

EINSTECKEN, FERTIG!

ACTION REPLAY DAS MODUL MIT SUPERPOWER

SCHÜTZEN SIE SICH VOR GRAUIMPORTEN!!
ACHTEN SIE BEIM KAUF VOM ACTION REPLAY AUF DEUTSCHE ANLEITUNG UND REGISTRIER-KARTE FÜR DEN DEUTSCHEN PC-ACTION-REPLAY-CLUB.



24 STUNDEN TELEFONISCHER BESTELLSERVICE

02822-68545

FAX

02822-68547

DATAFLASH GMBH

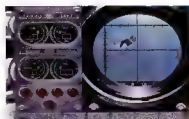
42699 BARMERICH

ALLE BESTELLUNGEN WERDEN

IN 24 STUNDEN LIEFERT

ALLE BESTELLEN MIT DM 10,-

BEI BESTELLEN MIT DM 15,-



Aces of the Deep

Dynamix taucht auf

Nach dem großen Erfolg von Aces of the Pacific und Aces over Europe zieht Dynamix mit der U-Boot-Simulation Aces of the Deep eine neue Trumpfkarte aus dem Ärmelkanal.

Dynamix neuestes Produkt in der Aces-Serie befaßt sich mit der atlantischen U-Boot-Kampagne der deutschen Kriegsmarine während des zweiten Weltkriegs. Während die beiden Vorgänger dem Spieler noch ermöglichen, auf beiden Seiten zu kämpfen, ist man bei Aces of the Deep auf ein einzelnes U-Boot auf deutscher Seite begrenzt.

Die Auswahlmöglichkeiten und Optionen für alle Möchtegern-Kapitäne sind nahezu unbegrenzt. Über das bewährte

User-Interface können Sie zwischen Trainings- oder historischen Missionen wählen, ein hypothetisches Schlachtszenario entwerfen oder sich für eine militärische Karriere entschließen. Schwierigkeitsgrade reichen von Anfänger über Fortgeschrittener bis zum Experten. Wie realistisch das Ganze ablaufen soll, entscheiden sie ebenfalls selbst. Optionen wie Blindgänger-Torpedos, langsame Nachladezeiten, Kraftstoff- und Munitionsverbrauch und Sichtweite helfen Ihnen dabei.

Auf den ersten Blick fallen dem Betrachter sofort die ausgezeichneten Grafiken für den Ozean ins Auge. Die wogenden Wellen sind so realistisch, daß man fast seekrank werden könnte. Es empfiehlt sich daher auch, besonders gründlich nach feindlichen Schiffen Ausschau zu halten, da diese hin und wieder hinter den hohen Wellen verschwinden können. Zu Beobachtungszwecken steht ein gut durchdachtes „virtuelles Periskop“ zur Verfügung.

Durch Anklicken einer Pfeiltaste erzielen Sie einen 360 Grad-Blickwinkel. Das potentielle Schlachtfeld erstreckt sich über Nord- und Südamerika, den mittleren Osten und von Grönland bis zur Südspitze Afrikas. Das Hauptgeschehen spielt sich jedoch, in Übereinstimmung mit der Geschichte, in der nordatlantischen Region ab. Mit zunehmender Spieldauer wird es immer schwieriger, Erfolge zu erzielen. Zu Beginn des Krieges, im Jahre 1939,

war das U-Boot eine echte Wunderwaffe. Erst gegen 1942 gelang es den Alliierten, mittels neuer Sonartechniken die U-Boote genauer zu lokalisieren. Ein genaues Veröffentlichungsdatum für Aces of the Deep steht noch nicht fest. September erscheint allerdings realistisch.



PC Games-CD-ROM

Stapellauf

CD-ROMs gibt es mittlerweile wie Sand am Meer. Die Palette kennt hier keine Grenzen: Grafik- und Soundsammlungen, Tools und Utilities, OS/2- und Windowsprogramme sowie Shareware in jeder denkbaren Form werden hier dem Konsumenten angeboten!



Bugfixes & Updates

1942
The Elder Scrolls: Arena
Battle Isle 2
F14 Fleet Defender
Goblins CD
Hand of Fate
The Horde CD
The Horde Disk
IndyCar Racing
Lands of Lore CD
Lands of Lore Disk
Nomad
Der Planer CD
Der Planer Disk
Der Planer Extra
Police Quest 4
Quest for Glory 4
Rebel Assault
Ravenloft CD
Ravenloft Disk
Sam & Max
Seawolf
Sierra General Midi
Subwar
The 7th Guest
T.F.X. CD
T.F.X. Disk
Ultima 8

Bei der Zusammenstellung der PC Games-CD-ROM haben wir uns dazu entschlossen, einem Grundsatz auf alle Fälle treu zu bleiben: Spieler wollen Spiele! Sie finden also auf dieser CD-ROM über 400 MB an neuen Spiel-demos, Bugfixes und Screenshots. Außerdem haben Sie mit dieser CD-ROM die Möglichkeit, Software freizuschalten, also auf strebfreiem Weg Spiele einzukaufen.

Spielbare Demos

Anstöß WM Edition
1942
Cool Spot
Dark Legions
Der Planer
Die Siedler
FIFA Soccer
Outpost
Oxyd Magnum
Pinball Fantasies
Pinball Dreams 2
Pizza Connection
Ravenloft
Sam & Max CD
SimCity Enhanced
Subwar 2050
Theme Park
Theme Park Intro
The Fighter
Unnecessary Roughness

Die meisten Demos können natürlich auf Festplatte kopiert werden. Sam & Max CD, SimCity Enhanced und Anstöß WM Edition müssen allerdings von CD-ROM gespielt werden, weil die Datenmengen einfach zu groß sind und es sich bei den Vollversionen auch um reine CD-ROM-Produkte handelt. Lassen Sie sich diese CD-ROM also nicht entgehen!

Shareware

3 Point Basketball
King Arthur's K.O.R.T.
Raptor
R.U.I.E.
Space Bats
Pickle Wars
Game Builder Pro
BARS
Electronoid
Skunny Wild West
Astro Fire
Logic
Backgammon Pro

TOPSHARE

Erika Röpke

Wilhelm Büschstr. 41 • 38723 Seesen-Rhüden

Tel. 0 53 84 / 16 80 Fax 0 53 84 / 2 80

BTX röpke#

Diskettenspiele		MPEG	
41-	A-Train	Real Magic Karte von Sigma	
66-	Beneath the Sky. St. Sky	ind. Demos	780-
62-	BIG SEA dt.	Dragons Lair	59-
70-	Der Clou dt.	Sound Track	82-
71-	Kingmaker dt.	Lost of Ring	46-
56-	Lomborghini	Horde	46-
83-	Pizza Connection dt.	Americana	69-
71-	Schwerenmanager dt.	Man Enough	115-
30-	Street Fighter 2	New York	69-
		Police Quest 4	92-
		Return to Zark	102-
		World View	83-
Topshare Hits		Spezial CD-ROM	
56-	Andross World Cup Ed.	Alles über Ith	39-
57-	Body Blows	Aufnahmefähigkeit auf CD	49-
63-	Conan Fodder	Barthelme's Unliss	119-
78-	Die Siedler	Beethoven's 400 Days Night	49-
54-	Die Siedler dt.	Deutschland Map	79-
39-	Pinball Dreams 2	Falk's Skulpturen	52-
72-	Thompson deutsch	Führerschaftsprüfung	69-
61-	World Cup USA	German Grail	45-
72-	World Cup Year 94	Global Explorer	89-
Software für kleine Geldbeutel		Global Explorer	
23-	Crazy Cats 3	Microsoft Encarta 94	149-
34-	F-15 Strike Eagle 2	Octoberfest	39-
25-	F-29 Retaliator	Only Morph	29-
21-	Grand Prix Circuit	Pegasus 3.0 u. 4.0	
38-	Gunboat	zusammen nur	69-
	Hardball 3	Planetarium	69-
	Kings Quest 1, 2, 4	Rock'n'Roll Years	59-
	Leisure Suit Larry 1, 2	Virtual 3 D (erst Brillen)	69-
	Micropos Soccer		
	Net's Quest 1, 2		
	NWTF European Ramp		

CD-ROM

Bei Bestellung von mindestens 3 CD eine Überraschungs CD GRATIS!

CD-ROM Spiele		CD-ROM Spiele	
7th Guest	69-	Mad Dog McGee	59-
7th Guest & Dune	115-	Mad Dog McGee II	89-
All Quadras	66-	MAAD TV deutsch	45-
Battle Isle 2 deutsch	89-	Magique	89-
Best of Micropos	62-	Phibes	39-
Chessmaster 4000	49-	Police Quest I	39-
Critical Path	69-	Psycho Killer	39-
Crooks for a Corpse	99-	Quantum Gate	69-
Day of the Tentacle	69-	Reinhardt	83-
F-15 Strike Eagle 2	39-	Sherlock Holmes 1	59-
F-19 Stealth Fighter	59-	Space Hawk deutsch	89-
Inca	59-	SSM Seawolf deutsch	83-
Iron Hell	59-	Star Wars Chess	49-
Julienne	59-	Summer & Winter Challenge	49-
Kyranid 2 deutsch	95-	TFX	69-
Legend of Xanth	84-	Thompson deutsch	92-
Leisure Suit Larry 1	39-	Tower with no Name	69-
Links	39-	Ultima 8	69-
M1 Tank Platoon	39-	Who shot Johnny Rock	69-
Erotik CD-ROM		Erotik CD-ROM	
an 18 Jahren nur		Island Girls 2	39-
gelesen Altersschwau		Local Girls 2	49-
30 Dream Girls (erst Brillen)	89-	Pin Up G-4 2	39-
Amateur Models	59-	Private Puzzle	39-
American Girls 1	49-	Rasterman	39-
American Girls 2	49-	Strip Poker	49-
Art of Flirting up Girls	69-	Swiper	49-
Blonde Justice	49-	Tropical Girls	49-
Exotic Girls	49-	Visual Hot Girls	25-
Foxy Clips	39-	Woman of Venus	25-
		Zucker Erotik Spiele	28-

Versandkosten Vorkasse 5,- DM • Nachnahme 10,- DM • Aus aus nur Vorkasse 10,- DM

Gutschein:

5,- DM werden bei der Bestellung von CD-ROM angerechnet

CES Chicago

Goodbye, Chicago

Zur Zeit der Weltmeisterschaft sprach in Chicago natürlich niemand von der CES. König Fußball regierte die Stadt mit der schönsten Skyline der Welt.

von Oliver Menne und Markus Krichel ■

Eines wurde auf dieser Messe mehr als deutlich: die Diskette wird bis zum Weihnachtsfest 1995 endgültig das Zeitliche segnen. Immer mehr Hersteller entwickeln Spiele mit dem feinen Zusatz „CD-ROM ONLY“ und lassen mögliche Diskettenversionen gleich komplett außen vor.

Aber nicht nur die Entwicklung in Sachen Speichermedium sorgte für überraschte Gesichter, sondern auch die Meldung, daß diese Messe im nächsten Jahr nicht mehr in Chicago stattfinden soll. 1995 nennt sie sich CES Interactive und wird Mitte Mai in Philadelphia abgehalten.

American Laser Games

Mit *MadDog 2 - The Last Gold* erwartet uns wieder eine Umsetzung eines Spielhallenklassikers. Da aber der Vorgänger mittlerweile auf dem Index steht, ist nicht sicher, ob *MadDog* überhaupt noch einmal in Aktion treten wird. Außerdem angekündigt: *Space Pirates* und *Crime Patrol*. Da bleibt nicht viel zu sagen, schließlich dreht sich bei diesen Spielen alles nur ums Ballern. Eine echte Attraktion hatte *American Laser Games* aber auch am Stand: den schnellsten Schützen Amerikas. Er stellte den neuesten Spielautomaten vor, bei dem man zeigen kann, wer den nervösesten Zeigefinger hat.



Bethesda Softworks

Wie viele Hersteller bringt auch Bethesda Softworks in den nächsten Wochen zahlreiche Education Games auf den Markt. Anscheinend lassen sich von diesen Spielen in Amerika viel mehr verkaufen als von RPGs oder Actiongames. Egal, wichtig ist, daß Delta-V so gut wie fertig ist, und wir Ihnen in der nächsten Ausgabe vielleicht schon ein Review präsentieren können. Auf der Messe konnte man es mit einem VR-Helm spielen, doch kam da-



durch die rasende Geschwindigkeit erst richtig zur Geltung, und die meisten Testpersonen verließen leicht verstört den futuristischen Sessel. Außerdem gab es die ersten Bilder zu *The Elder Scrolls: Daggerfall*. Bethesda hat sich vor allem beim Dialog-System, das ja von vielen kritisiert wurde, mächtig ins Zeug gelegt, und natürlich wurden auch die Grafiken weiter verbessert. Jetzt gibt es riesige Berglandschaften mit idyllischen Tälern, Metropolen und kleinen Ansiedlungen. Sogar Unterwasserdörfer wurden ins Spiel integriert. Am ohnehin schon genialen Magiesystem wollte man nichts verändern - das ist auch gut so!

Julian Le Fay: „Eigentlich sollte ich nicht bestätigen, daß Daggerfall einen Netzwerkmodus haben wird. Aber wir arbeiten daran...“





1995 wechselt die CES unter dem Zusatz Interactive von Chicago nach Philadelphia.

Europress

Der absolute Knüller bei Maxis war Click'n Play. Das europäische Softwarehaus Europress, das in England gut 70% des Education-Markts innehat, verhandelt momentan mit Maxis über eine Zusammenarbeit. Francois Lionet, der französische Programmierer von Europress, hat mit diesem Programm den ersten wirklich brauchbaren Game Builder geschaffen. Mit wenigen Mausklicks und einem Minimum an logischem Denken kann man in Minutenschnelle ein eigenes Spiel kreieren. Dabei sind dem „Programmierer“ keine Grenzen gesteckt, denn ein rasantes Actionspiel kann genauso realisiert werden wie ein spannendes



gameplay

COMPUTERSPIELE

für • PC • Amiga • Macintosh
z.B.
PC – Outpost (CD-Rom) DM 99.90
– Tie Fighter (EA) DM 99.90
– FIFA Intern. Soccer DM 79.90
Amiga – Death or Glory DM 99.90
Mac – Carriers at War (EA) DM 119.90

Roonstraße 5 · direkt am Barbarossaplatz
Gert Odenius und Gaby Lapp GbR · 50674 Köln · Tel. 02 21 / 240 34 84

Joachim Lindenthal

CLICK Computer - Service

CD - ROM

Battle Isle 2 II!!!	74,00	Outpost	86,00
Der Rassenmördermann	98,00	Privatizer+Speech+Miss.	109,00
Mega Race	79,00	U.F.O	99,00
Sonic Commander	99,00	Ultima VIII. + Speech	129,00
CD - ROM Laufwerke inkl. Controller			
Mitsumi FX 001 D double speed	295,00	☺ Versandkosten: NN: +8,- zzgl. 3,- VK/Scheck: +8,-	
Sony CDU 33A-81 double speed	315,00		
JPN CD-RH83, SCSI double speed	439,00		

IBM PC - Spiele + Zubehör

1942 Pacific Air War	88,00	Pacific Strike	89,00
Empire Soccer 94	69,00	Pizza Connection	84,00
Die Stadler	79,00	Tie Fighter	92,00
MediaVision Pro 16 Bit Stereo	139,00	Kostenlos Gesamt Preis - Liste anfordern !!	
SoundMan Games Stereo	99,00		
Samsung HD 420 MB, 11ms	439,00		

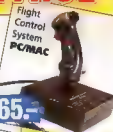
Bestellungen: Tel.: 0711/5360519
FAX: 07143/26179 oder schriftlich an
Hartwaldstr. 38 in 70378 Stuttgart-Hofen

Druckfehler und
Preisänderungen vorbehalten !!

THRUSTMASTER

MAXIMUM CONTROL

Rudder Control System PC/MAC



Weapon Control System Mark II PC/MAC



pilot
pilot Computer GmbH
Bötzingen Str. 50, 79111 Freiburg i.Br.
Telefon 07 61/4 78 04 20
Fax 07 61/47 16 56



Händler-
anfragen
erwünscht

Adventure. Der Clou: die mit Click'n Play erschaffenen Spiele sind Freeware und können weitergegeben werden.

Interplay

Interplay hat in den nächsten Monaten einiges zu bieten. Space Federation macht zwar nur kleine Fortschritte, sieht aber schon sehr gut aus. Hingegen gab es von Stonekeep zum ersten Mal etwas Spielbares zu sehen - auch wenn das die Erwartungen nicht ganz erfüllte. Das Smooth-Scrolling ist ein wenig zu langsam, was aber zum größten Teil daran liegt, daß alle Gegner mit einer künstlichen Intelligenz ausgestattet wurden. Außerdem wurden die Monster ausgezeichnet in das Spiel integriert und setzen

in puncto Grafik und Animation neue Standards. Das muß es wohl auch, denn Firmengründer Brian Fargo hat Stonekeep vor kurzem zur Chefsache erklärt und wird es nur herausbringen, wenn es revolutionär genug ist und alles bisher Dagewesene schlägt. Gerüchte besagen, daß Stonekeep eingestellt wird, sollte es im November nicht fertig sein und Fargos Ansprüchen nicht genügen. Mit Voyeur versucht Interplay, auch einen interaktiven Film auf die Beine zu bringen. Um Liebe, Sex, Rache und Intrigen dreht es sich bei diesem CD-ROM-Spektakel. Die Videos laufen Full-Screen ab, erfordern also ein schnelles Laufwerk. Das Spiel, auf das alle warten, ist Dungeon Master 2: The Legend of Skullkeep. Im Gegensatz zum FTL-Klassiker wird sich das Abenteuer aber nicht nur in einem riesigen Kellergewölbe abspielen,

Full Throttle

Action- und Rollenspiele gaben auf der CES klar den Takt an. Das gab vor allem Adventure-Liebhabern schwer zu denken. Darf es wahr sein, daß das Adventure langsam ausstirbt?

Tatsache ist, daß man für die nahe Zukunft nur sehr wenige Adventures erwarten darf, denn die meisten Hersteller wenden sich lieber dem interaktiven Film zu. Ob das nun richtig oder falsch ist, wird die Zukunft zeigen. Bei den momentan verfügbaren Produkten, wird die Entwicklung von vielen aber eher als Rückschritt beurteilt. LucasArts hat hingegen nicht vergessen, wo seine Fans sitzen. Mit Full Throttle ist ein Adventure in der Mache, das spielerisch auf der gleichen Engine wie Sam & Max basiert, aber grafisch noch viel mehr an einen Zeichentrickfilm erinnert.

Ben, der Anführer einer berüchtigten Motorradgang, wird beschuldigt, Malcolm Corley auf dem Gewissen zu haben. Malcolm war der Kopf von Corley Motors, dem Hersteller der Motorräder, die Bens Lebensinhalt bedeuten. Von seiner Gang getrennt und vom Gesetz verfolgt, macht sich Ben auf die Suche nach dem wahren Mörder. Nach und nach blickt Ben hinter die Machenschaften eines scheinbar übermächtigen Gegners, der allem Anschein nach Corleys Firma übernehmen möchte.

Wenn die Story das hält, was die ersten Grafiken und Animationen versprechen, dann wird Full Throttle ein Riesenhit. Die Perspektiven wechseln zum Beispiel ständig: man sieht das Geschehen entweder mit Bens Augen oder man beobachtet Ben bei seinen Aktionen. Dabei wurde der Übergang zwischen 3D- und 2D-Animation absolut flüssig gestaltet und die Möglichkeit zur Identifikation damit gewaltig verbessert. Da das Spiel in der nahen Zukunft spielt, konnten die Programmierer nicht auf die bekannten Motorräder und Fahrzeuge zurückgreifen, sondern mußten ihre Phantasie spielen lassen. Um die kreierte PS-Boliden noch realistischer zu gestalten, wurden sie bis ins kleinste Detail gerendert.

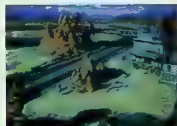
Da Full Throttle ebenfalls nur auf CD-ROM erscheinen wird, darf man auch auf die versprochene Sprachausgabe gespannt sein. Die englische Version soll noch in diesem Herbst auf den Markt kommen, mit der deutschen Fassung darf man ein wenig später rechnen.



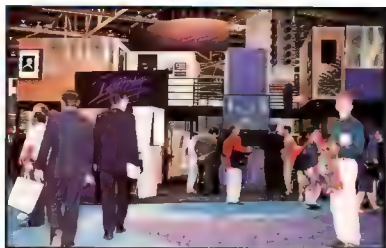
King of the Road. Nur wer einen riesigen Auspuff hat, kann Anführer einer Motorradgang werden.



Die düsteren, detaillierten Grafiken erzeugen eine fabelhafte Stimmung.



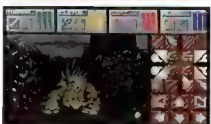
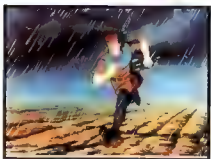
Abgefahrte Zeichentricksequenzen und durchgedrehte Storyline könnten Full Throttle zu einem Weihnachtshit machen.



Interplays Stand (oben), Kingdom (rechts) und Dungeon Master 2 (unten).

sondern auch an der Oberfläche; hier soll sogar das Wetter Einfluß auf die Charaktere haben. Nachdem der Chefetage von Interplay die erste Version des Nachfolgers wohl aber nicht besonders gefallen hat, arbeiten die Programmierer nun mit Hochdruck an neuen Grafiken - da müssen die Jungs sich aber spüren, schließlich soll es noch in diesem Jahr erscheinen.

Das nächste große Produkt, das aber in diesem Jahr wohl nicht mehr erscheinen wird, ist Cyberia. Es spielt in der fernen Zukunft, in der Terroristen die Weltherrschaft übernommen haben. Cyberia verbindet Elemente interaktiver Spielfilme mit Actionsequenzen und wird über verschiedene Storylines verfügen. Aufgrund der irrsinnigen Datenmengen wird es nur für CD-ROM erscheinen - genauso wie Kingdom, das mit Zeichen-



Das nächste große Produkt, das aber in diesem Jahr wohl nicht mehr erscheinen wird, ist Cyberia. Es spielt in der fernen Zukunft, in der Terroristen die Weltherrschaft übernommen haben. Cyberia verbindet Elemente interaktiver Spielfilme mit Actionsequenzen und wird über verschiedene Storylines verfügen. Aufgrund der irrsinnigen Datenmengen wird es nur für CD-ROM erscheinen - genauso wie Kingdom, das mit Zeichen-

sondern auch an der Oberfläche; hier soll sogar das Wetter Einfluß auf die Charaktere haben. Nachdem der Chefetage von Interplay die erste Version des Nachfolgers wohl aber nicht besonders gefallen hat, arbeiten die Programmierer nun mit Hochdruck an neuen Grafiken - da müssen die Jungs sich aber spüren, schließlich soll es noch in diesem Jahr erscheinen.



Jim Gardner: „Bei Stonekeep hat jedes Monster eine eigene Intelligenz. Wenn es zum Beispiel verletzt ist, ergreift es die Flucht, sucht einen Heiltrank und greift dann wieder an!“



Media Point

Verkauf
Ankauf
Tausch

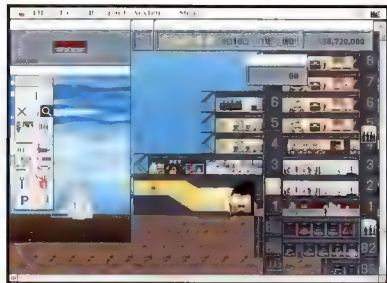
Berlins neue Dimension für Games und Zubehör

Disketten	Preisliste (solange Vorrat reicht!)
Amiga 4000 1000	89,95
Amiga 4000 2000	89,95
Amiga 4000 4000	89,95
Amiga 4000 8000	89,95
Amiga 4000 16000	89,95
Amiga 4000 32000	89,95
Amiga 4000 64000	89,95
Amiga 4000 128000	89,95
Amiga 4000 256000	89,95
Amiga 4000 512000	89,95
Amiga 4000 1024000	89,95
Amiga 4000 2048000	89,95
Amiga 4000 4096000	89,95
Amiga 4000 8192000	89,95
Amiga 4000 16384000	89,95
Amiga 4000 32768000	89,95
Amiga 4000 65536000	89,95
Amiga 4000 131072000	89,95
Amiga 4000 262144000	89,95
Amiga 4000 524288000	89,95
Amiga 4000 1048576000	89,95
Amiga 4000 2097152000	89,95
Amiga 4000 4194304000	89,95
Amiga 4000 8388608000	89,95
Amiga 4000 16777216000	89,95
Amiga 4000 33554432000	89,95
Amiga 4000 67108864000	89,95
Amiga 4000 134217728000	89,95
Amiga 4000 268435456000	89,95
Amiga 4000 536870912000	89,95
Amiga 4000 1073741824000	89,95
Amiga 4000 2147483648000	89,95
Amiga 4000 4294967296000	89,95
Amiga 4000 8589934592000	89,95
Amiga 4000 17179869184000	89,95
Amiga 4000 34359738368000	89,95
Amiga 4000 68719476736000	89,95
Amiga 4000 137438953472000	89,95
Amiga 4000 274877906944000	89,95
Amiga 4000 549755813888000	89,95
Amiga 4000 1099511627776000	89,95
Amiga 4000 2199023255552000	89,95
Amiga 4000 4398046511104000	89,95
Amiga 4000 8796093022208000	89,95
Amiga 4000 17592186044416000	89,95
Amiga 4000 35184372088832000	89,95
Amiga 4000 70368744177664000	89,95
Amiga 4000 140737488355328000	89,95
Amiga 4000 281474976710656000	89,95
Amiga 4000 562949953421312000	89,95
Amiga 4000 1125899906842624000	89,95
Amiga 4000 2251799813685248000	89,95
Amiga 4000 4503599627370496000	89,95
Amiga 4000 9007199254740992000	89,95
Amiga 4000 18014398509481984000	89,95
Amiga 4000 36028797018963968000	89,95
Amiga 4000 72057594037927936000	89,95
Amiga 4000 144115188075855872000	89,95
Amiga 4000 288230376151711744000	89,95
Amiga 4000 576460752303423488000	89,95
Amiga 4000 1152921504606846976000	89,95
Amiga 4000 2305843009213693952000	89,95
Amiga 4000 46116860184269013744955392000	89,95
Amiga 4000 9223372036854775808000	89,95
Amiga 4000 18446744073709551617095680243584000	89,95
Amiga 4000 36893488147419103236238848000	89,95
Amiga 4000 73786976294838206467351172560896000	89,95
Amiga 4000 14757395258967641292826319628715554488000	89,95
Amiga 4000 295147905179352825679821565011111056000	89,95
Amiga 4000 59029581035870565137964928000	89,95
Amiga 4000 11805916207174113037417160704000	89,95
Amiga 4000 236118324143482260748343214022222112000	89,95
Amiga 4000 47223664828696452149668642816000	89,95
Amiga 4000 944473296627932666935119628715554488000	89,95
Amiga 4000 18889035741470030504730564323696122222222112000	89,95
Amiga 4000 37778071482940061009500643403663324444444224000	89,95
Amiga 4000 7555614296588012201904445655582222222222112000	89,95
Amiga 4000 15111926270595999029224249280128844444444224000	89,95
Amiga 4000 30223145490365729356842208233311111111056000	89,95
Amiga 4000 60446290980731458735308802435555555328000	89,95
Amiga 4000 12089035741470030504730564323696122222222112000	89,95
Amiga 4000 24178071482940061009500643403663324444444224000	89,95
Amiga 4000 4835614296588012201904445655582222222222112000	89,95
Amiga 4000 9671238852164723010165507641027555555328000	89,95
Amiga 4000 193425961588244992233795584240307555555328000	89,95
Amiga 4000 38685107065073797033836064989105655555328000	89,95
Amiga 4000 773703274663628775148814559568977777776000	89,95
Amiga 4000 1547406373309030201190444565558222222222112000	89,95
Amiga 4000 3094801309864722416095235644466622222222112000	89,95
Amiga 4000 618960261972944483219047128893324444444224000	89,95
Amiga 4000 1237901309864722416095235644466622222222112000	89,95
Amiga 4000 247580261972944483219047128893324444444224000	89,95
Amiga 4000 495160523945888966438094257786648888888448000	89,95
Amiga 4000 990320957835558657323770305859555555328000	89,95
Amiga 4000 19806194260823615050827538205137777776000	89,95
Amiga 4000 3961238852164723010165507641027555555328000	89,95
Amiga 4000 792247716915335272481895992838222222222112000	89,95
Amiga 4000 1584495540865889204066203056410111111056000	89,95
Amiga 4000 316899108173177840813240611202222222222112000	89,95
Amiga 4000 633798216346355681626481224404444444444224000	89,95
Amiga 4000 12675964326927113632529624488088888888448000	89,95
Amiga 4000 2535192865385422726505924977617777776000	89,95
Amiga 4000 5070398573077084545301184995523555555328000	89,95
Amiga 4000 10140797146154169090602369991047777776000	89,95
Amiga 4000 2028159429228833381812047399820955555328000	89,95
Amiga 4000 4056318852164723010165507641027555555328000	89,95
Amiga 4000 811263716915335272481895992838222222222112000	89,95
Amiga 4000 16225372036854775808000	89,95
Amiga 4000 32450744073709551617095680243584000	89,95
Amiga 4000 64901488147419103236238848000	89,95
Amiga 4000 1298028574147003050473056432369612222222112000	89,95
Amiga 4000 2596059374147003050473056432369612222222112000	89,95
Amiga 4000 519211862945888966438094257786648888888448000	89,95
Amiga 4000 103842372036854775808000	89,95
Amiga 4000 2076844073709551617095680243584000	89,95
Amiga 4000 4153698147419103236238848000	89,95
Amiga 4000 8307372036854775808000	89,95
Amiga 4000 16614744073709551617095680243584000	89,95
Amiga 4000 332290130986472241609523564446662222222112000	89,95
Amiga 4000 66458026197294448321904712889332444444224000	89,95
Amiga 4000 1329160523945888966438094257786648888888448000	89,95
Amiga 4000 265832372036854775808000	89,95
Amiga 4000 5316644073709551617095680243584000	89,95
Amiga 4000 1063329013098647224160952356444666222222112000	89,95
Amiga 4000 2126659374147003050473056432369612222222112000	89,95
Amiga 4000 425331862945888966438094257786648888888448000	89,95
Amiga 4000 85066372036854775808000	89,95
Amiga 4000 17013244073709551617095680243584000	89,95
Amiga 4000 3402659374147003050473056432369612222222112000	89,95
Amiga 4000 680531862945888966438094257786648888888448000	89,95
Amiga 4000 136106372036854775808000	89,95
Amiga 4000 27221244073709551617095680243584000	89,95
Amiga 4000 5444259374147003050473056432369612222222112000	89,95
Amiga 4000 1088859374147003050473056432369612222222112000	89,95
Amiga 4000 217771862945888966438094257786648888888448000	89,95
Amiga 4000 43554372036854775808000	89,95
Amiga 4000 87108744073709551617095680243584000	89,95
Amiga 4000 1742179374147003050473056432369612222222112000	89,95
Amiga 4000 348435862945888966438094257786648888888448000	89,95
Amiga 4000 6968716372036854775808000	89,95
Amiga 4000 1393744073709551617095680243584000	89,95
Amiga 4000 2787489374147003050473056432369612222222112000	89,95
Amiga 4000 557497862945888966438094257786648888888448000	89,95
Amiga 4000 1114995540865889204066203056410111111056000	89,95
Amiga 4000 222999108173177840813240611202222222222112000	89,95
Amiga 4000 445998216346355681626481224404444444444224000	89,95
Amiga 4000 8919964326927113632529624488088888888448000	89,95
Amiga 4000 1783992865385422726505924977617777776000	89,95
Amiga 4000 356798573077084545301184995523555555328000	89,95
Amiga 4000 713597146154169090602369991047777776000	89,95
Amiga 4000 142719429228833381812047399820955555328000	89,95
Amiga 4000 285438852164723010165507641027555555328000	89,95
Amiga 4000 570877169153352724818959928382222222222112000	89,95
Amiga 4000 114175540865889204066203056410111111056000	89,95
Amiga 4000 228351081731778408132406112022222222222112000	89,95
Amiga 4000 45670216346355681626481224404444444444224000	89,95
Amiga 4000 9134059374147003050473056432369612222222112000	89,95
Amiga 4000 1826811862945888966438094257786648888888448000	89,95
Amiga 4000 36536372036854775808000	89,95
Amiga 4000 7307244073709551617095680243584000	89,95
Amiga 4000 1461459374147003050473056432369612222222112000	89,95
Amiga 4000 292291081731778408132406112022222222222112000	89,95
Amiga 4000 58458216346355681626481224404444444444224000	89,95
Amiga 4000 11691659374147003050473056432369612222222112000	89,95
Amiga 4000 2338329374147003050473056432369612222222112000	89,95
Amiga 4000 467665862945888966438094257786648888888448000	89,95
Amiga 4000 9353316372036854775808000	89,95
Amiga 4000 18706244073709551617095680243584000	89,95
Amiga 4000 3741259374147003050473056432369612222222112000	89,95
Amiga 4000 748251862945888966438094257786648888888448000	89,95
Amiga 4000 149650372036854775808000	89,95
Amiga 4000 299300744073709551617095680243584000	89,95
Amiga 4000 5986016372036854775808000	89,95
Amiga 4000 119720244073709551617095680243584000	89,95
Amiga 4000 23944059374147003050473056432369612222222112000	89,95
Amiga 4000 4788811862945888966438094257786648888888448000	89,95
Amiga 4000 95776372036854775808000	89,95
Amiga 4000 19155244073709551617095680243584000	89,95
Amiga 4000 3831059374147003050473056432369612222222112000	89,95
Amiga 4000 766211862945888966438094257786648888888448000	89,95
Amiga 4000 153242372036854775808000	89,95
Amiga 4000 3064859374147003050473056432369612222222112000	89,95
Amiga 4000 6129716346355681626481224404444444444224000	89,95
Amiga 4000 12259459374147003050473056432369612222222112000	89,95
Amiga 4000 245189108173177840813240611202222222222112000	89,95
Amiga 4000 49037821634635568162648122440444444444224000	89,95
Amiga 4000 980756372036854775808000	89,95
Amiga 4000 19615244073709551617095680243584000	89,95
Amiga 4000 3923059374147003050473056432369612222222112000	89,95
Amiga 4000 784611862945888966438094257786648888888448000	89,95
Amiga 4000 156922372036854775808000	89,95
Amiga 4000 3138459374147003050473056432369612222222112000	89,95
Amiga 4000 627691081731778408132406112022222222222112000	89,95
Amiga 4000 12553821634635568162648122440444444444224000	89,95
Amiga 4000 25107659374147003050473056432369612222222112000	89,95
Amiga 4000 5021531862945888966438094257786648888888448000	89,95
Amiga 4000 1004306372036854775808000	89,95
Amiga 4000 200861244073709551617095680243584000	89,95
Amiga 4000 40172259374147003050473056432369612222222112000	89,95
Amiga 4000 8034451862945888966438094257786648888888448000	89,95
Amiga 4000 1606890372036854775808000	89,95
Amiga 4000 3213780744073709551617095680243584000	89,95
Amiga 4000 64275616372036854775808000	89,95
Amiga 4000 128551244073709551617095680243584000	89,95
Amiga 4000 25710249374147003050473056432369612222222112000	89,95
Amiga 4000 5142049862945888966438094257786648888888448000	89,95
Amiga 4000 10284099372036854775808000	89,95
Amiga 4000 2056819862945888966438094257786648888888448000	89,95
Amiga 4000 411363972036854775808000	89,95
Amiga 4000 8227279374147003050473056432369612222222112000	89,95
Amiga 4000 1645455862945888966438094	

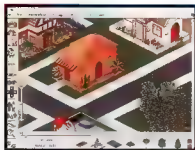
trickähnlichen Animationen ausgestattet sein wird und auf den ersten Blick wie ein zweiter Herr der Ringe-Film aussieht. Für die Musik hat übrigens Thomas Dolby in die Tasten gegriffen.

Maxis

Maxis stellte einige neue Produkte aus dem Bereich Multimedia vor, die mit Spielen aber wenig gemein haben. Außerdem wird noch dieses Jahr SimTown erscheinen, ein SimCity-ähnliches Spiel für Kinder. Äußerst interessant ist hingegen SimTower. Hier



geht es nicht darum, eine mittelalterliche Burg zu leiten, sondern ein hochmodernes Hochhaus muß von Ihnen strukturiert werden. Bedingung: das Unternehmen muß sich lohnen. Es können aus diesem Grund Restaurants, Geschäfte, Büros und Apartments errichtet werden - ein Wolkenkratzer bietet ja auch genügend Platz...



Merit Software

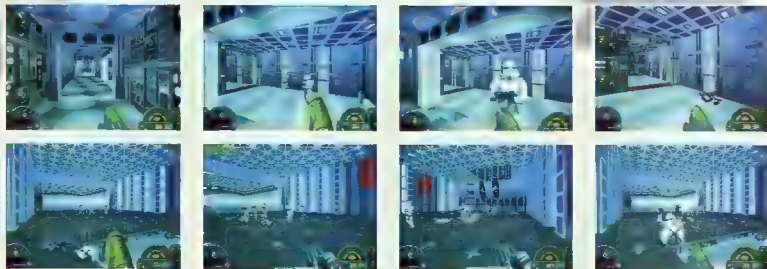
Harvester und Fortress of Dr. Ridiacki sind die beiden Titel, auf die Merit Software baut. Über Harvester ist schon so viel gesagt und geschrieben worden, so daß wir uns bis auf eine interessante Meldung eine nähere Erläuterung sparen möchten: Harvester wird für Deutschland erheblich entschärft, d. h. es fließt weniger Blut, und auch einige Kommentare werden wahrscheinlich herausgenommen. Jetzt werden also auch schon Computerspiele geschnitten! Mit Fortress of Dr. Ridiacki wandelt Merit Software auf IDs Spuren. Die Dungeons sind zwar nicht so schön gezeichnet wie bei zahlreichen Konkurrenzprodukten, dafür können aber die Monster durch riesigen Detailreichtum und tolle Animationen überzeugen. Das Spiel lief auf einem 486er absolut ruckelfrei!

Dark Forces

In einem Punkt waren sich etablierte und aufstrebende Softwarehäuser auf dieser Messe einig: ohne 3D-Action-Game kann man sich auf dem Markt nicht mehr blicken lassen.

Merit Software arbeitet fieberhaft an Fortress of Dr. Ridiacki, SSI möchte Cyclone am liebsten schon gestern ins Rennen um die Gunst des Kunden schicken, und sowohl Interplay als auch New World Computing haben ebenfalls ein vielversprechendes Actionspiel in der Entwicklung. Natürlich könnte man jetzt noch viele weitere Hersteller aufzählen, die ähnliches zu bieten haben, doch würde das ins Uferlose führen. Wirklich beeindruckend ist jedoch, daß sich sogar LucasArts an diesem ständigen „Wettrüsten“ beteiligen. Von allen Herstellern haben sie aber wohl die besten Voraussetzungen, einen echten Meilenstein auf den Markt zu bringen - schließlich können sie mit Star Wars auf das perfekte und faszinierendste Szenario aller Zeiten zurückgreifen.

In Dark Forces übernehmen Sie die Rolle eines Spezialagenten, der die Baupläne des Todessterns in die Hand der Rebellen bringen soll. Das Abenteuer beginnt auf einem imperialen Sternenzerstörer und wird dann auf zwölf (!) weiteren Welten fortgesetzt. Man darf gespannt sein, ob man auch auf der Oberfläche eines Planeten gegen die Mannen des Imperiums antreten kann. Das wäre einmal etwas Neues! Man kann sich bei Dark Forces nicht nur um 360° drehen, sondern auch nach unten bzw. oben sehen, springen und sich flach auf den Boden werfen. Grafik und Sound vom Feinsten sind für LucasArts fast schon selbstverständlich. Alle Objekte wurden mit Texturen überzogen und sowohl Soundeffekte als auch Sprachausgabe wurden aus der Filmrolle übernommen. Der Erscheinungstermin soll im vierten und letzten Quartal des Jahres sein, also gerade richtig für den Weihnachtstisch - daneben sollte allerdings unbedingt ein CD-ROM-Laufwerk liegen, denn wie Rebel Assault wird auch Dark Forces nur als Silberling erhältlich sein.



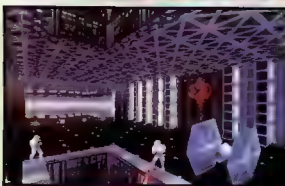


MicroProse

In unserer ausführlichen Reportage in Ausgabe 5/94 haben wir schon alle kommenden MicroProse-Hits vorgestellt. Deshalb gab es auf der CES eigentlich nur neue Bilder zu Colonization, Masters of Magic und eine spielbare Demoversion von The Next Generation zu bewundern. Mit Wild Blue Yonder steigt Spectrum Holobyte auch in das Geschäft Interactive Multimedia ein. Die letzten fünfzig Jahre der hohen Flugkunst werden ausführlich beleuchtet und mit zahlreichen Videosequenzen illustriert.



Muntion ist dünn gesät. Also immer mit einem Auge die Anzeigen beobachten.



Feuergefecht
im Hangar.
Die Laserblit-
ze zucken
wie im Film
durch die rie-
sige Halle

MEGAPLA

Tel 040 / 721 13 97 Fax 040 / 724 09 73

Versandpreislisten Auszug

MS-DOS			CD-ROM		
1042-Pnc A War	a 89.00	Privateer	a 84.50	7th Quest	79.90
Aces over Europ.	d 78.00	-Speech	a 39.90	11th Hour	a 134.90
Arise	d 69.00	Spz Operations 1	a 39.90	Agga	a 89.90
Arise in 1Dark2	d 69.00	Quarter Plot	a 39.90	Arctost-WC Ed	a 89.90
Armshat at Sortin	a 84.90	Quest 1 Glory 4	a 79.90	Alone in the Dark	d 89.90
Anstuh	d 69.00	Rail Tycor Del.	a 79.90	Anchra Ultra	d 89.90
Arctost-WC Ed	a 89.90	Clavestric	a 79.90	Arctost-WC Ed	a 89.90
Arcton Ultra	d 79.90	Reunon	a 89.90	-Scenari-	a 79.90
Armored Film	a 84.90	Ref. of Medusa	d 79.90	Bonus steel Sky	d 109.90
Armored Ship	a 84.90	Casselerth	a 79.90	Bloodst	a 89.90
Battle Isle 2	d 79.90	Robinson's Rap.	a 84.90	Burning Steel	d 89.90
Battle Isle 2	d 79.90	Sam & Max	d 84.90	Civiliz-R Hyetoon Da	a 89.90
Battle Isle 2	d 79.90	Sam & Max 2	a 84.90	Civiliz-R Hyetoon Da	a 89.90
Battle Isle 2	d 79.90	Sam & Max 3	a 84.90	Civiliz-R Hyetoon Da	a 89.90
Battle Isle 2	d 79.90	Sam & Max 4	a 84.90	Civiliz-R Hyetoon Da	a 89.90
Battle Isle 2	d 79.90	Sam & Max 5	a 84.90	Civiliz-R Hyetoon Da	a 89.90
Battle Isle 2	d 79.90	Sam & Max 6	a 84.90	Civiliz-R Hyetoon Da	a 89.90
Battle Isle 2	d 79.90	Sam & Max 7	a 84.90	Civiliz-R Hyetoon Da	a 89.90
Battle Isle 2	d 79.90	Sam & Max 8	a 84.90	Civiliz-R Hyetoon Da	a 89.90
Battle Isle 2	d 79.90	Sam & Max 9	a 84.90	Civiliz-R Hyetoon Da	a 89.90
Battle Isle 2	d 79.90	Sam & Max 10	a 84.90	Civiliz-R Hyetoon Da	a 89.90
Battle Isle 2	d 79.90	Sam & Max 11	a 84.90	Civiliz-R Hyetoon Da	a 89.90
Battle Isle 2	d 79.90	Sam & Max 12	a 84.90	Civiliz-R Hyetoon Da	a 89.90
Battle Isle 2	d 79.90	Sam & Max 13	a 84.90	Civiliz-R Hyetoon Da	a 89.90
Battle Isle 2	d 79.90	Sam & Max 14	a 84.90	Civiliz-R Hyetoon Da	a 89.90
Battle Isle 2	d 79.90	Sam & Max 15	a 84.90	Civiliz-R Hyetoon Da	a 89.90
Battle Isle 2	d 79.90	Sam & Max 16	a 84.90	Civiliz-R Hyetoon Da	a 89.90
Battle Isle 2	d 79.90	Sam & Max 17	a 84.90	Civiliz-R Hyetoon Da	a 89.90
Battle Isle 2	d 79.90	Sam & Max 18	a 84.90	Civiliz-R Hyetoon Da	a 89.90
Battle Isle 2	d 79.90	Sam & Max 19	a 84.90	Civiliz-R Hyetoon Da	a 89.90
Battle Isle 2	d 79.90	Sam & Max 20	a 84.90	Civiliz-R Hyetoon Da	a 89.90
Battle Isle 2	d 79.90	Sam & Max 21	a 84.90	Civiliz-R Hyetoon Da	a 89.90
Battle Isle 2	d 79.90	Sam & Max 22	a 84.90	Civiliz-R Hyetoon Da	a 89.90
Battle Isle 2	d 79.90	Sam & Max 23	a 84.90	Civiliz-R Hyetoon Da	a 89.90
Battle Isle 2	d 79.90	Sam & Max 24	a 84.90	Civiliz-R Hyetoon Da	a 89.90
Battle Isle 2	d 79.90	Sam & Max 25	a 84.90	Civiliz-R Hyetoon Da	a 89.90
Battle Isle 2	d 79.90	Sam & Max 26	a 84.90	Civiliz-R Hyetoon Da	a 89.90
Battle Isle 2	d 79.90	Sam & Max 27	a 84.90	Civiliz-R Hyetoon Da	a 89.90
Battle Isle 2	d 79.90	Sam & Max 28	a 84.90	Civiliz-R Hyetoon Da	a 89.90
Battle Isle 2	d 79.90	Sam & Max 29	a 84.90	Civiliz-R Hyetoon Da	a 89.90
Battle Isle 2	d 79.90	Sam & Max 30	a 84.90	Civiliz-R Hyetoon Da	a 89.90
Battle Isle 2	d 79.90	Sam & Max 31	a 84.90	Civiliz-R Hyetoon Da	a 89.90
Battle Isle 2	d 79.90	Sam & Max 32	a 84.90	Civiliz-R Hyetoon Da	a 89.90
Battle Isle 2	d 79.90	Sam & Max 33	a 84.90	Civiliz-R Hyetoon Da	a 89.90
Battle Isle 2	d 79.90	Sam & Max 34	a 84.90	Civiliz-R Hyetoon Da	a 89.90
Battle Isle 2	d 79.90	Sam & Max 35	a 84.90	Civiliz-R Hyetoon Da	a 89.90
Battle Isle 2	d 79.90	Sam & Max 36	a 84.90	Civiliz-R Hyetoon Da	a 89.90
Battle Isle 2	d 79.90	Sam & Max 37	a 84.90	Civiliz-R Hyetoon Da	a 89.90
Battle Isle 2	d 79.90	Sam & Max 38	a 84.90	Civiliz-R Hyetoon Da	a 89.90
Battle Isle 2	d 79.90	Sam & Max 39	a 84.90	Civiliz-R Hyetoon Da	a 89.90
Battle Isle 2	d 79.90	Sam & Max 40	a 84.90	Civiliz-R Hyetoon Da	a 89.90
Battle Isle 2	d 79.90	Sam & Max 41	a 84.90	Civiliz-R Hyetoon Da	a 89.90
Battle Isle 2	d 79.90	Sam & Max 42	a 84.90	Civiliz-R Hyetoon Da	a 89.90
Battle Isle 2	d 79.90	Sam & Max 43	a 84.90	Civiliz-R Hyetoon Da	a 89.90
Battle Isle 2	d 79.90	Sam & Max 44	a 84.90	Civiliz-R Hyetoon Da	a 89.90
Battle Isle 2	d 79.90	Sam & Max 45	a 84.90	Civiliz-R Hyetoon Da	a 89.90
Battle Isle 2	d 79.90	Sam & Max 46	a 84.90	Civiliz-R Hyetoon Da	a 89.90
Battle Isle 2	d 79.90	Sam & Max 47	a 84.90	Civiliz-R Hyetoon Da	a 89.90
Battle Isle 2	d 79.90	Sam & Max 48	a 84.90	Civiliz-R Hyetoon Da	a 89.90
Battle Isle 2	d 79.90	Sam & Max 49	a 84.90	Civiliz-R Hyetoon Da	a 89.90
Battle Isle 2	d 79.90	Sam & Max 50	a 84.90	Civiliz-R Hyetoon Da	a 89.90
Battle Isle 2	d 79.90	Sam & Max 51	a 84.90	Civiliz-R Hyetoon Da	a 89.90
Battle Isle 2	d 79.90	Sam & Max 52	a 84.90	Civiliz-R Hyetoon Da	a 89.90
Battle Isle 2	d 79.90	Sam & Max 53	a 84.90	Civiliz-R Hyetoon Da	a 89.90
Battle Isle 2	d 79.90	Sam & Max 54	a 84.90	Civiliz-R Hyetoon Da	a 89.90
Battle Isle 2	d 79.90	Sam & Max 55	a 84.90	Civiliz-R Hyetoon Da	a 89.90
Battle Isle 2	d 79.90	Sam & Max 56	a 84.90	Civiliz-R Hyetoon Da	a 89.90
Battle Isle 2	d 79.90	Sam & Max 57	a 84.90	Civiliz-R Hyetoon Da	a 89.90
Battle Isle 2	d 79.90	Sam & Max 58	a 84.90	Civiliz-R Hyetoon Da	a 89.90
Battle Isle 2	d 79.90	Sam & Max 59	a 84.90	Civiliz-R Hyetoon Da	a 89.90
Battle Isle 2	d 79.90	Sam & Max 60	a 84.90	Civiliz-R Hyetoon Da	a 89.90
Battle Isle 2	d 79.90	Sam & Max 61	a 84.90	Civiliz-R Hyetoon Da	a 89.90
Battle Isle 2	d 79.90	Sam & Max 62	a 84.90	Civiliz-R Hyetoon Da	a 89.90
Battle Isle 2	d 79.90	Sam & Max 63	a 84.90	Civiliz-R Hyetoon Da	a 89.90
Battle Isle 2	d 79.90	Sam & Max 64	a 84.90	Civiliz-R Hyetoon Da	a 89.90
Battle Isle 2	d 79.90	Sam & Max 65	a 84.90	Civiliz-R Hyetoon Da	a 89.90
Battle Isle 2	d 79.90	Sam & Max 66	a 84.90	Civiliz-R Hyetoon Da	a 89.90
Battle Isle 2	d 79.90	Sam & Max 67	a 84.90	Civiliz-R Hyetoon Da	a 89.90
Battle Isle 2	d 79.90	Sam & Max 68	a 84.90	Civiliz-R Hyetoon Da	a 89.90
Battle Isle 2	d 79.90	Sam & Max 69	a 84.90	Civiliz-R Hyetoon Da	a 89.90
Battle Isle 2	d 79.90	Sam & Max 70	a 84.90	Civiliz-R Hyetoon Da	a 89.90
Battle Isle 2	d 79.90	Sam & Max 71	a 84.90	Civiliz-R Hyetoon Da	a 89.90
Battle Isle 2	d 79.90	Sam & Max 72	a 84.90	Civiliz-R Hyetoon Da	a 89.90
Battle Isle 2	d 79.90	Sam & Max 73	a 84.90	Civiliz-R Hyetoon Da	a 89.90
Battle Isle 2	d 79.90	Sam & Max 74	a 84.90	Civiliz-R Hyetoon Da	a 89.90
Battle Isle 2	d 79.90	Sam & Max 75	a 84.90	Civiliz-R Hyetoon Da	a 89.90
Battle Isle 2	d 79.90	Sam & Max 76	a 84.90	Civiliz-R Hyetoon Da	a 89.90
Battle Isle 2	d 79.90	Sam & Max 77	a 84.90	Civiliz-R Hyetoon Da	a 89.90
Battle Isle 2	d 79.90	Sam & Max 78	a 84.90	Civiliz-R Hyetoon Da	a 89.90
Battle Isle 2	d 79.90	Sam & Max 79	a 84.90	Civiliz-R Hyetoon Da	a 89.90
Battle Isle 2	d 79.90	Sam & Max 80	a 84.90	Civiliz-R Hyetoon Da	a 89.90
Battle Isle 2	d 79.90	Sam & Max 81	a 84.90	Civiliz-R Hyetoon Da	a 89.90
Battle Isle 2	d 79.90	Sam & Max 82	a 84.90	Civiliz-R Hyetoon Da	a 89.90
Battle Isle 2	d 79.90	Sam & Max 83	a 84.90	Civiliz-R Hyetoon Da	a 89.90
Battle Isle 2	d 79.90	Sam & Max 84	a 84.90	Civiliz-R Hyetoon Da	a 89.90
Battle Isle 2	d 79.90	Sam & Max 85	a 84.90	Civiliz-R Hyetoon Da	a 89.90
Battle Isle 2	d 79.90	Sam & Max 86	a 84.90	Civiliz-R Hyetoon Da	a 89.90
Battle Isle 2	d 79.90	Sam & Max 87	a 84.90	Civiliz-R Hyetoon Da	a 89.90
Battle Isle 2	d 79.90	Sam & Max 88	a 84.90	Civiliz-R Hyetoon Da	a 89.90
Battle Isle 2	d 79.90	Sam & Max 89	a 84.90	Civiliz-R Hyetoon Da	a 89.90
Battle Isle 2	d 79.90	Sam & Max 90	a 84.90	Civiliz-R Hyetoon Da	a 89.90
Battle Isle 2	d 79.90	Sam & Max 91	a 84.90	Civiliz-R Hyetoon Da	a 89.90
Battle Isle 2	d 79.90	Sam & Max 92	a 84.90	Civiliz-R Hyetoon Da	a 89.90
Battle Isle 2	d 79.90	Sam & Max 93	a 84.90	Civiliz-R Hyetoon Da	a 89.90
Battle Isle 2	d 79.90	Sam & Max 94	a 84.90	Civiliz-R Hyetoon Da	a 89.90
Battle Isle 2	d 79.90	Sam & Max 95	a 84.90	Civiliz-R Hyetoon Da	a 89.90
Battle Isle 2	d 79.90	Sam & Max 96	a 84.90	Civiliz-R Hyetoon Da	a 89.90
Battle Isle 2	d 79.90	Sam & Max 97	a 84.90	Civiliz-R Hyetoon Da	a 89.90
Battle Isle 2	d 79.90	Sam & Max 98	a 84.90	Civiliz-R Hyetoon Da	a 89.90
Battle Isle 2	d 79.90	Sam & Max 99	a 84.90	Civiliz-R Hyetoon Da	a 89.90
Battle Isle 2	d 79.90	Sam & Max 100	a 84.90	Civiliz-R Hyetoon Da	a 89.90

Tie Fighter a 79,90

Blood*†	a 90	Sensible Soccer	a 59.0	Day of the Tentacle	89.90
Burn Man.3*	d 89.0	Shadowcaster	a 79.0	Der Clou*	89.90
Burning Steel 2	d 84.0	Sherlock Holmes	d 74.0	Der Planer	84.90
Butterfly	a 89.0	Sim City 2000	a 89.0	Die Bräutler	84.90
Cannon Defeat	d 84.0	Simon the Sorc.	d 79.0	Die Fälscher	84.90
Cass Cassen*	d 76.0	Software Manag.	a 79.0	Diggers	89.90
Castle of the Winds	a 89.0	Software Quest	a 79.0	Disco Fighter	89.90
Civilization	d 89.0	Spaceward Ho!	d 79.0	Dungeon Lord*	89.90
Clash of Windows	a 89.0	Soulxun*	a 79.0	Dungeon Hack	89.90
Clash of Steel	d 74.0	SSN 21 Seewolf	d 79.0	Ellen 2	89.90
Codeine	a 89.0	Star Wars	a 89.0	End of Beh. 1-3	89.90
-Data 2	a 59.0	Star Trek 2	a 84.0	Fantasy Emp.	89.90
Corridor 7	d 89.0	Stines Command.	a 84.0	FI GP-UD.Loff	69.90
Cosmos	a 89.0	Superfreak	a 79.0	Flame of War	89.90
Dark Sun	d 79.0	-Tactics Op.1	a 39.0	Gabriel Knight	79.90
Das schwe Auge	d 74.0	Tronlight	a 79.0	Goblins 3	84.90
Das schwe Auge 2	d 74.0	Tronlight 2	a 79.0	Gouden 7	79.90
Day of Tentacle	d 84.0	Subwar 2050	d 89.0	Gunsling-Scenario	89.90
Death & Glory*	d 89.0	-Isidor Dan	a 79.0	Hand of Fate	109.90
Delta	a 69.0	Syndicate	d 79.0	Hattrick*(karion)	79.90
Delta 2	a 79.0	Tactics Op.2	a 39.0	Inferno	89.90
Der Planer	d 79.0	System Shock*	d 84.0	H.Ordnenemyer	29.90
Der Planer 2	d 79.0	Temin Rampage	a 79.0	History Lines	84.90
Der Planer 3	d 79.0	Tron F-X	a 79.0	Indiana Jones 4	69.90
Desert Strike	d 74.0	T. Chaos Engine	a 59.0		

Ultima 8 + Speech	d	69,90
-------------------	---	-------

Die Sector	d 79.90	Theatre of Death	a 69.90	Curjumein Project	d 79.90
Dune 2	d 64.90	Thems Park	d 69.90	Jurassic Park	a 69.90
Dungeon Hack	d 78.90	The Fighter	a 79.90	Kick Off 3	a 64.90
Dynasty	d 79.90	The Elder Scrolls	a 79.90	King of the Hill	a 79.90
Elle 2	d 69.90	Tornado	a 79.90	Larry 6	a 64.90
Eyes of Behold 3	d 79.90	Desert Storm	a 79.90	Larry 15	a 64.90
Evil Action	d 79.90	Evil	a 79.90	Flamingos DP	a 69.90
F 1	d 69.90	Ultima 7 Part 2	a 34.90	Lolypop	a 69.90
F 14-Retief det	d 69.90	Ultima 8-Speech	d 69.90	Lucas Simulations 7	a 69.90
FIFA Inter-Cont	d 69.90	Unleash Under 2	a 69.90	Lucas Adventures 7	a 99.90
FIFA Inter-Cont	d 69.90	Unleash Under 2	a 69.90		
Fields of Glory	d 69.90	Victory at Sea	a 79.90	Theme Park d 79.90	
Flameguster 5	d 124.90	Warlord 2	a 79.90	Mad Dog McGee	a 79.90
Flameguster 5	d 124.90	Warlord 2	a 79.90	Mad McGee	a 79.90
Formula 1 GP	a 99.90	Warwolf KA 50"	a 69.90	Man Enough	a 79.90
Gabriel Knights	a 99.90	Win Armada*	a 79.90	Man Enough	a 79.90
Gabriel Knights	a 99.90	Win Armada*	a 79.90	Man Enough	a 79.90
Goblins 3	d 79.90	Academy	a 64.90	Might & Magic 3-5	d 84.90
Hand of Fate	d 69.90	Win of Glory	a 54.90	My	a 119.90
Harpoon 2	d 79.90	Ward	a 89.90	Nomad	a 64.90
Harpoon 2	d 79.90	Ward	a 89.90	Nomad	a 64.90
Hatrick*(karion)	d 79.90	X-Wing	a 69.90	Outpost*	a 64.90
Hatrick*(karion)	d 79.90	X-Wing	a 69.90	Outpost*	a 64.90
Heros	d 69.90	Upgride Kit	d 59.90	Phantasmagoria*	a 79.90
Hot Line	d 69.90	B-Wing Data	d 69.90	Pirates of the Caribbean	a 79.90
Inca 2	a 64.90	Zapellin	d 69.90	Plaster+	a 74.90

Zubehör

[illegible]

d = Spiel komplett in Deutsch n = Anleitung in Deutsch e = Spiel komplett in Englisch
 * = Spiel war bei Drucklegung der Zeitschrift noch nicht lieferbar. Vorbestellung möglich

**Ladenlokal : Bergedorfer Str.115 (Ecke Vierlandenstr. / 80 m vom CCB)
Mo - Fr 10.30 - 18.30 Uhr Sa 10.30 - 14.00 Uhr (Ladenpreis variieren)
Versandkosten Nachnahme 9,90 DM (+3,00 DM Zahlkartengebühr), bei Vorkasse 5,90 DM
an einem Bestellwert von 250,- DM ohne Versandkosten | Ausland nur Vorkasse zzgl. 18,- DM
Fordern Sie bitte unsere kostenlose Gesamtpreisliste an (liegt jeder Lieferung bei)!**

MEGAPLAY Versand -Service

Einfach anrufen und bestellen unter

Bergedorfer Str. 117 Tel 040 / 721 13 97
21029 Hamburg (80) Fax 040 / 724 09 73



Mirage

Time Warner wird zwar Rise of the Robots herausbringen, Entwickler sind aber immer noch Mi-

Julia Coombs: „Wir sind mit der Zusammenarbeit mit Time Warner sehr zufrieden. Schließlich soll Rise of the Robots für zehn Systeme gleichzeitig auf den Markt kommen. Dazu fehlt uns alleine die Power!“



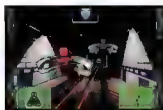
rage. Das Spiel macht erstaunliche Fortschritte, kann sich aber in seiner jetzigen Form nicht mit Mortal Kombat messen; dafür haben die riesigen Roboter einfach zu wenig Schläge. Aber vielleicht ändert sich daran ja noch etwas!

Virtual Reality-Figuren bei Rise of the Robots. Ein Hauch von The Lawnmower Man.



New World Computing

Von New World Computing gibt es nicht viel Neues. Inherit the Earth (Erben der Erde) ist fertig, so daß wir Ihnen in der nächsten Ausgabe schon ein Review anbieten können, und Heroes of Might & Magic sieht immer noch so



Zephyr hat schnelle Grafiken zu bieten.



COMPUTER & MAG



PC GAMES Sonderheft 2/94

TIPS & TRICKS

■ über 100 CODES & FREEZERS

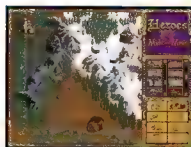
Beneath a Steel Sky, Megarace, SID & Al's Incredible Toons, Syndicate, Star Trek 2, Inca 2, Gabriel Knight, TFX, Terminator Rampage, Subway 2050, Sim City, Railroad Tycoon, Christmas Lemmings, Indiana Jones, Grand Prix, Chaos Strikes Back, Kick Off 2, Strike Commander, Alone in the Dark 2, Battle Isle, History Line, Lands of Lore, Pinball Dreams

und viele mehr!!

für nur
DM **9,80**

über **100 CODES & FREEZERS**
KOMPLETTLOSUNGEN

Ab 29. Juni im Zeitschriftenhandel erhältlich!



Heroes of Might & Magic mit SVGA auszurüsten war sicher eine gute Idee.



aus, wie vor sechs Monaten. Lediglich Zephyr (ja, es ist auch ein 3D-Action-Game) hat mehr und mehr Gestalt

angenommen. Es sieht fast schon komplett aus. Alle Grafiken wurden gerendert, um den 3D-Effekt zu verbessern; es unterstützt Netzwerke (bis zu acht Spieler) und kann mit diversen VR-Systemen gespielt werden. Die Story? Im Jahre 2365 gibt es keine normalen Autorennen mehr, nein, im 21. Jahrhundert bekämpft man sich mit HiTech-Luftkissenfahrzeugen. Das hört sich nach dem alten Macintosh-Klassiker Spectre an, und beim näheren Hinsehen ist es das auch - nur viel bunter, schneller und aufwendiger!



Ocean

Ocean konzentriert sich voll auf Inferno. Oft wurde es angekündigt und exakt genauso oft verschoben. In Chicago sah das Weltraumabenteuer schon recht komplett aus und man konnte es sogar mit dem überragenden Forte VFX1 spielen. Es ist schnell, es gibt viele Gegner und natürlich tolle Lasereffekte; ein kommender Hit? Warten wir's ab, demnächst soll uns eine testfähige Version vorliegen!



Inferno konnte auf der CES mit dem Forte VFX 1 gespielt werden.



Martin Kenright: „Nach Inferno machen wir etwas ganz Neues. Es wird nichts mit Inferno, TFX oder irgendeiner Form des Fliegens zu tun haben. Mehr darf ich nicht sagen. Sorry!“

Maxi Soft zum mini Preis Softwareversand Andreas Füllbeck

(0212) 33 18 32 Fax (0212) 331832 Mo - Sa 8 - 19 Uhr

Mitsumi FX001 Double Speed incl. Contr. 399,00 DM.

Mitsumi FX001 single Speed incl. Contr. 129,95

IBM Amiga	IBM Amiga
1942 Pacific Air War DA 94,95	Harpoon 2 EV 79,95
Aces of the Deep? DV 79,95	Hartkick DV 79,95 68,95
AI Qadim EV 68,95	Hanse - Die Expedition DV 39,95
Anatoli DV 68,95 68,95	Interni Sensible Soccer DV 42,95
Armored Flat DA 86,95	Indy Car Racing Tracks DA 32,95
Battle Lab II DV 79,95	Incredible Toons DV 74,95
Battlefoot DA 62,95	Ishtar 3 EV 79,95
Beneath a Steel Sky DV 74,95	Kick Off 3 EV 62,95
Burntme DV 79,95 68,95	Lands of Lore DV 65,95
Bundeslig Manager DV 94,95	Lollypop DA 74,95 65,95
Burning Steel 2 DV 86,95	Mad News DV 79,95 68,95
Cannon Fodder DV 64,95	Maniac Mansion II DV 86,95
Caribbean Disaster DV 79,95	Magic of Endorah DV 79,95
Comanche Miss. II DV 57,95	Mortal Combat DA 65,95 59,95
Cool Spot DV 79,95	NHL Hockey DA 79,95
Das schwarze Auge 2 DA 62,95	Outpost DV 79,95
Damagade DV 79,95	Overtone DA 68,95
Death or Glory DV 94,95	Pacific Strike DA 86,95
Der Planer DV 79,95	Pacific Strike Speech Pa. DA 42,95
Der Planer Extra DV 49,95	Pinball Fantasies DA 52,95
Die Clou DV 79,95 68,95	Pinball Dreams 2 DA 39,95
Delta V EV 68,95	Police Connection DV 79,95 79,95
Die Stadler DV 79,95 79,95	Privateer DA 86,95
D Day EV 68,95	Police Quest 4 - Open Se DV 68,95
Dungeon Hack EV 68,95	Quest for Glory 4 DV 68,95
Elisabeth? EV 84,95	Rally EV 57,95
F-14 Fleet Defender EV 68,95	Rise of the Robots? m.a.
F1 DA 68,95	Roseenheim DV 68,95
FIFA International Soccer DA 74,95	Reunion DV 74,95
Fire and Ice DA 58,95	Sam & Max DV 86,95
Forgotten Castles DA 79,95	Simon the Sorcerer DV 86,95 68,95
Hand of Fate Kyran.2 DV 74,95	Slm City 2000 DV 86,95

IBM Amiga	CD-ROM
Sim City 2000 Scenario 1 EV 42,95	AI Quadim DV 94,95
Spelunx EV 69,95	Ana8 Ink World Cup Edition DV 86,95
SSN-21 Seawolf DV 79,95	Battle Lab 2 Scenario CD DV 49,95
Stronghold DV 77,95	Battle Lab 2 DV 86,95
Starlord DV 94,95	Beneath a Steel Sky DV 74,95
Subwar 2050 DV 94,95	Comanche + Mission 1 and 2 DV 94,95
Star Trek 2 DV 86,95	Critical Path DV 109,95
Software Manager DV 68,95	Das schwarze Auge II? m.a.
Syndicate Data Disk DV 39,95	Day of Tentacle DV 94,95
Terminator Rampage T.F.X. DA 86,95	Der Clou DV 79,95
The Dig? m.a.	Diggers DV 68,95
Theatre of Death DA 68,95	FIFA International Soccer DV 94,95
Tie Fighter DA 79,95	Gabriel Knight DV 79,95
Theme Park DV 79,95	Hand of Fate DV 114,95
The Coax Engine DA 59,95	Inca II DV 114,95
Tubular Worlds DA 68,95	Iron Heix DV 79,95
UFO DV 94,95	Rebel Assault DA 89,95
Ultima VII Pagan DV 86,95	Lands of Lore DV 86,95
Ultima VIII Pagan Speech P DV 42,95	Letsure Sulf Larry Collection 1-8 DV 104,95
Wizardry 7 Crusaders of ... DV 86,95	Outpost DV 86,95
Warwolf KA 60 DA 68,95	Privateer incl. Speech Pack DV 79,95
Wing Command, Armada DA 72,95	Reunion DV 74,95
Word Cup USA 94 DV 64,95	Sam & Max DV 94,95
X-Wing Upgrade Kit DV 57,95	Star Trek The Next Generation? m.a.
X-Wing Mission 2 (8 Wing) DV 42,95	Strike Commander + Mission DA 86,95
	Syndicate Plus Incl. Mission DV 94,95
	The Hidden Below DA 68
	The Planer DV 99,95
	Theme Park DV 94,95
	UFO DV 94,95
	Ultima Underworld 1+2 DA 86,95
	Ultima 8 Pagan DV 119,95

Macintosh 3,5"HD

Carters of War 2 DV 104,95
Sim City 2000 DV 109,95
Theme Park DV 104,95
Pirates Gold DA 104,95

Der Blitzversand

Händleranfragen erwünscht!
Vorbestellung Möglich!

Veranstaltung: 8.-10. DM + Nachschubgebühren - Ausland nur gegen Vorbestellung + 20.- DM - Preisänderungen und Druckfehler vorbehalten. Spiele mit einem * gekennzeichnete sind Druckreife auch nach Lieferfrist. Sendungen Sie unsere Preisliste an. Versand: Ummhofsstr. 18 - 42699 Solingen

Neue Softwarehäuser

Auch in diesem Jahr nutzen einige Branchenneulinge die CES, um ihre ersten Produkte vorzustellen, die rechtzeitig zum Weihnachtsgeschäft in den Softwareläden stehen sollen.



sind flüssig, und auch hier ist die Grafik erstaunlich gut. Wer nach acht Kämpfen immer noch auf seinen zwei bis sechs Beinen steht, darf sich mit Kwon-do dem Unbesiegbaren messen. Eine Art Mortal Kombat in Space.

Das erste Produkt der Street Sports-Serie ist ein Basketballspiel mit dem Titel Jammit. Hier versucht man die knüppelharten Einer-gegen-Einen Basketballduelle nachzustellen, wie man sie aus dem Film „White Man Can't Jump“ kennt. Digitalisierte Bilder von echten Spielern und mehr als 700 Animationszellen machen dieses Game extrem realistisch. Für die Jamm-Szenen (bei denen der



Spieler den Ball von oben in den Korb schmettert) wird eine spezielle Close-Up-Kamera, die Slam-Cam benutzt. Alle drei Spiele sind gute, solide Produkte. Dennoch hätte man in puncto Spielwitz etwas mehr Einfallsreichtum erwartet.

C.A.R.S. sieht sich harter Konkurrenz gegenübergestellt.

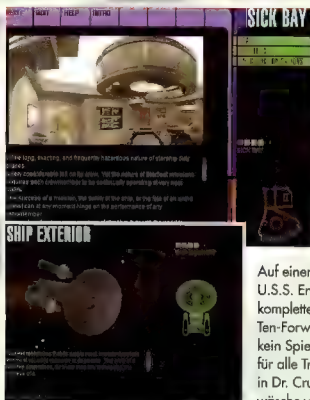


Jammit könnte die bisherige Referenz Michael Jordan in Flight ausstechen.



Simon & Schuster

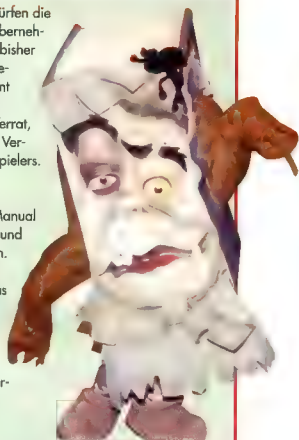
Einen zumindest teilweise originelleren Start hat der amerikanische Buchverlag Simon & Schuster mit seiner neuen Serie interaktiver CD-ROMs. Neben einer Serie von Lernspielen (Gähn...für wie dumm halten die uns eigentlich!?) verdienen drei Produkte besondere Erwähnung. In Firefighter können Sie sich mit dem rauen Alltag amerikanischer Feuerwehrleute vertraut machen. Außerdem werden Tips zur Feuersicherheit und 45 Minuten Video mit echten Bränden geboten. Ein wirklich heißes Produkt.



Liehaber des klassischen Theaters dürfen die Hauptrolle in Macbeth - The Game übernehmen. Aber auch diejenigen, die sich bisher erfolgreich vor dem Theaterbesuch gedrückt und während des Films gepennt haben, werden an diesem digitalen Shakespeare-Werk Gefallen finden. Verrat, Mord, Hexen, Labyrinth und dunkle Verliebe erschweren die Missionen des Spielers. Ein klassisches Adventure. Wohlen, MacDuff!

Star Trek - The Interactive Technical Manual basiert auf dem gleichnamigen Buch und ist eine perfekte Umsetzung desselben.

Auf einer virtuellen Tour durch Captain Picards U.S.S. Enterprise NCC-1701-D erforschen Sie das komplette Raumschiff, einschließlich Quartiere, Ten-Forward und Holodeck. Star Trek - TICM ist kein Spiel im eigentlichen Sinne, aber ein Muß für alle Trekkies. Wo sonst kann man einen Blick in Dr. Crushers Badezimmer oder auf Worf's Unterwäsche werfen?

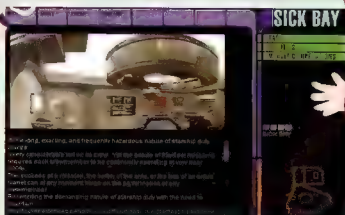


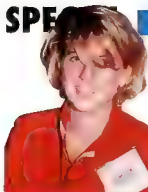
Ferner liefern...

Filmproduzent Fox macht sein interaktives Debut mit The Pagemaster, einem Adventure, das auf dem neuen Real-Animationsfilm basiert. In The Pagemaster begibt sich der Spieler auf eine magische Reise durch mehrere Werke der klassischen Literatur. In der Hauptrolle: Macauley Culkin aus Kevin - allein zuhaus. Cadillacs und Dinosaurs und Loadstar von Rocket Science sind die besten Neuheiten, die es zu sehen gab. Lesen Sie hierzu das Interview mit Brian Moriarty in der PC Games 07/94. Mit Hell - A Cyberpunk Thriller betritt Take-2 Interactive die Spielearena. Ein futuristisches Adventure mit Film Noir-Elementen. Alle Spiele sind nur auf CD-ROM erhältlich.



Keith Halper (oben) stellte stolz den Star Trek-Führer vor (unten); ein exklusives Gerät gab es auch zu bestaunen. Knapp \$10.000 kostet dieser Prototyp eines hydraulischen Simulators (links).





Papyrus

Ann-Marie Gianantoni: „Natürlich machen wir nicht nur noch Rennspiele. Nach Nascar Racing ist Schluß. Danach möchten wir ein wenig in Richtung Education gehen!“

Obwohl Papyrus Software eigentlich zu Virgin gehört, lassen es sich die Rennsportspezialisten nicht nehmen, auf jeder Messe einen eigenen Stand zu haben. Hier wurde natürlich noch einmal das fabelhafte Indy Car Racing vorgestellt, der große Hit war aber Nascar Racing, das auf dem ersten Blick zwar über die gleiche Engine verfügt, aber dennoch ganz anders ist. Es spielt sich nicht nur viel besser, es verfügt auch noch über einen rasend

Descent

Interplay entwickelt sich mehr und mehr zum Hitfabrikanten. Das wurde auf der CES wieder mehr als deutlich. Unter den zahlreichen neuen Produkten fiel uns besonders ein neuer 3D-Action-Shooter mit dem Titel Descent auf.

Tief in den Minen Plutos (der Planet, nicht der Hund!) hat eine außerirdische Rasse die Basen der Terran Mineral Corporation gewaltsam besetzt. Der terranische Geheimdienst hat festgestellt, daß die Außerirdischen von dort aus einen Angriff auf die Erde vorbereiten. Ihre Aufgabe: Halten Sie die Invasoren auf, bevor sie die Erde erreichen.

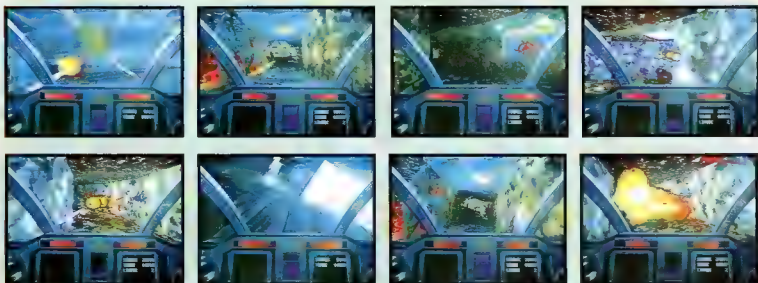
Unter der fachkundigen Leitung von Rusty Buchert (Star Trek) entwickeln die Jungs von Parallax Software zur Zeit dieses Actionspiel der Extraklasse. Die in Eigenentwicklung hergestellte Game Engine erinnert auf den ersten Blick stark an die von ID. Beim näheren Hinsehen stellt sich jedoch heraus, daß es sich hier um ein wesentlich ausgefeilteres System handelt.

In einem Special-Fighter geht es hinunter in die Minenschächte des digitalen Hades. In schier endlosen Tunnels bekämpft man die Robotergegner in einer echten 360-Grad 3D-Umgebung. Ganz Mutige können in den engen Schächten die Gegner mit eleganten Rollen austricksen. Allerdings kann man dabei schon mal die Orientierung verlieren. Zwischendurch gilt es, versteckte Energiequellen ausfindig zu machen und die in der Mine verteilten Reparaturstationen zu finden. Ziel des Spiels ist es, die Befehlszentren der Außerirdischen zu vernichten und dann, wenn möglich lebend, wieder zur Oberfläche zurückzukehren.

Descent verfügt über mehr als 30 Levels, in denen die Hochgeschwindigkeitsschätze abläuft, digitalisierte Soundeffekte und pulsierende Techno-Rockmusik inbegriffen. Die Aliens können sich in verschiedene Gestalten „morphen“ und verfügen über eine ausgereifte Artificial Intelligence. Daher muß der Spieler ständig neue Taktiken und Strategien entwickeln. Gespielt wird entweder alleine gegen den Computer oder über Modemplay mit bis zu vier menschlichen Gegnern. Descent wird im vierten Quartal auf Diskette erhältlich sein. Ein 386DX-33 mit 4 Megabyte RAM ist ausreichend. Interplay ist vom Erfolg des Spiels so überzeugt, daß man bereits die Arbeit am zweiten Teil begonnen hat Gute Idee!

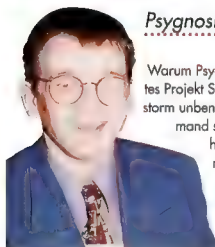
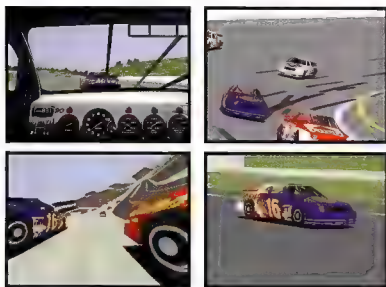


Das Programmiererteam (oben) und das Spiel (mitte, unten); Descent ist rasend schnell und fordert dem Spieler unglaubliche Reaktionen ab.



Schon bei der Demoversion muß man sich stark konzentrieren, um Herr der Lage zu bleiben. Das Spiel ist einfach zu schnell!

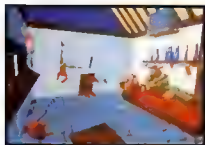
schnellen SVGA-Modus. Eine LoRes-Version ist natürlich auch schon in Planung; die wird aber nur auf Diskette erhältlich sein.



Psygnosis

Warum Psygnosis ihr groß angekündigtes Projekt Scavenger 4 nun in Novastorm unbenannt hat, konnte sich niemand so recht erklären. Immerhin heißt das Raumschiff, das man bei diesem Spiel steuern kann, noch Scavenger 4.

Mark Blewitt: „Die Zusammenarbeit mit Terry Pratchett war wirklich anstrengend; alles mußte von ihm genehmigt werden. Aber es hat sich gelohnt!“

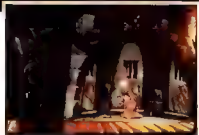


Novastorm macht einen viel besseren Eindruck als Microcosm und scheint auch spielerisch mehr zu bieten. Außerdem soll diesmal auch eine akzeptable Konvertierung für PC CD-ROM auf den Markt kommen, das versicherte zumindest Mark Blewitt. Der nächste Hit wird Discworld. Kultautor Terry

Mit diesem 3D-Action-Game könnte Psygnosis Infogrames den Rang ablaufen.



Discworld ist eine Umsetzung eines Romanerfolgs von Terry Pratchett. Ob der ganze Witz 'rüberkommt?



Pratchett war an der Produktion maßgeblich beteiligt, schließlich basiert das gesamte Spiel auf seinem Bestseller Discworld (Scheibenwelt). Man darf sich also schon einmal auf derben englischen Humor und eine geballte Ladung Witz einrichten, vor allem bei der CD-ROM-Version, denn diese soll sogar über eine komplette Sprachausgabe verfügen. Eine Überraschung gab es bei Lemmings 3, denn das Spiel ist im Vergleich zu seinen Vorgängern sehr viel einfacher und damit auch für viele spielbarer geworden. Die todesmutigen Lemmings werden nur noch über vier Icons bewegt, so daß man nicht mehr stundenlang auf dem Bildschirm herumsuchen muß, um endlich das richtige Icon zu finden. Der absolute Hit bei Psygnosis: ein Spiel, das eindeutig an Alone in the Dark angelehnt ist, aber über noch faszinierendere Grafiken (Bitmap) verfügt und darüber hinaus rasend schnell ist.

Gameplay und Grafik wurden bei Lemmings 3 runderneuert.

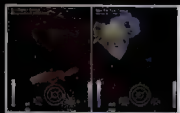
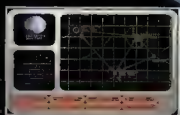


Alarmstufe Rot! Fighter aus Kilrath, Köln und Kairo im Anflug!

ARMADA WING COMMANDER

"Ein Lob an die Grafiker ...
Wing Armada gehört bei jedem
Kabelfreund und Modemisten
auf die Festplatte."

81 %
Powerplay, 8/94



Die Armada ist gerüstet für die große Entscheidungsschlacht. Übernehmen Sie das Kommando. Planen Sie Ihre Angriffszüge, wählen Sie eins von 10 Raumschiffen der Konföderation oder der Kilrathi, und der Kampf kann beginnen. Origins rasante 3D-Space-Routinen katapultieren Sie direkt ins Wing-Commander-Universum.

In Wing Commander Armada™ können Sie – dank Split-Screen, Netzwerk- und Modem-Play – Kopf an Kopf gegen Bekannte, Verwandte oder Freunde rund um den Erdball antreten.

Aber aufgepaßt, im Weltall geben Freunde die besten Feinde ab.

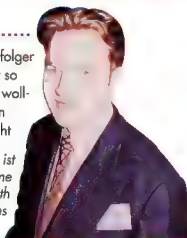
ORIGIN
We create worlds.

Weitere Informationen über Wing Commander Armada bei Electronic Arts, Postfach 1883, 33243 Bielefeld, Tel.: 05241/24387 • © 1994 Origin Systems Inc. • Armada ist ein Warenzeichen von Origin Systems Inc. • We Create Worlds und Wing Commander sind eingetragene Warenzeichen von Origin Systems Inc. • Electronic Arts ist ein eingetragenes Warenzeichen von Electronic Arts.

Sales Curve

Cyberwar wird der direkte Nachfolger zu Lawnmower Man, dem keiner so recht große Chancen einräumen wollte, der aber trotzdem hoch in den Charts vertreten ist. Das Spiel sieht

Colin Brown: „Nach Cyberwar ist unser nächstes Projekt eine Umsetzung des Films Death Machine. Aber noch ist nicht alles unter Dach und Fach!“



nahezu identisch aus; nur ein paar Grafiken wirken detailreicher, und es scheint auch mehr Gameplay zu geben. Laut Colin Brown sollen aber einige Level mit einer SGI-Maschine erstellt werden...



Sir-Tech

Wizardry 8! Nein, es ist noch nicht soweit, aber auf der Messe wurde ein Spiel vorgestellt, das den einfachen Titel Wizardry trägt. In der Szene munkt man, daß es sich um den achten Teil handeln könnte. Für diese Vermutung spricht, daß sich die Sir-Tech-Mitarbeiter blitzschnell vor den Monitor stellten, sobald man sich auch nur fünf Meter mit einer Kamera bewaffnet näherte.

Virtual Guitar

Mit dem Virtual Music-Computerspiel Virtual Guitar verblüffte die amerikanische Firma Ahead Inc. die staunenden Besucher auf der CES in Chicago. Als angehende Superstar rocken Sie sich vom stillen Kämmerlein in ausverkaufte Stadien voll kreischender Fans. Besonders Begabte dürfen sogar Seite an Seite mit Aerosmith die Gitarre schwingen.

Das Spiel beginnt in dem fiktiven Dorf West Feedback, USA, einer Stadt, in der sich alles um Rockmusik dreht. Hier werden Stars gemacht und Legenden geboren. Ihre Anfänge sind jedoch eher bescheiden. Im Einzimmer-Appartement proben Sie erstmal, bis plötzlich der Geist von Lloyd erscheint. Lloyd, ein Rockmusiker, der bei dem Versuch den ultimativen Verstärker zu bauen einem bedauerlichen Elektroschock zum Opfer fiel, ist Ihr ständiger Begleiter in Virtual Music. Er hilft Ihnen bei der Zusammenstellung Ihrer Band, die sämtliche Hausbewohner und Nachbarn zum Wahnsinn treibt, und steht immer mit Rat und Tat zur Seite. Nach einigen Proben folgt der erste Auftritt im Roadkill Grill, einem eleganten Etablissement, dessen illustre Gäste stark an die Hell's Angels, Frankensteins Braut und Saddam Hussein erinnern. Hier ist Wunschkonzert angesagt, und tatsächlich wünscht man sich nach dem Konzert, die Bühne mit heilen Knochen verlassen zu können.

Wenn alles gut geht, wartet bereits die Belohnung. Unter den Gästen befindet sich nämlich Tom Hamilton, der Bassist von Aerosmith, der Sie zu einer Jam-Session mit den übrigen Bandmitgliedern ins Barrelhouse einlädt. So geht es Schritt für Schritt weiter. Solange man mit den Anforderungen mithalten kann, steht dem Aufstieg nichts im Wege, bis man sich zuguterletzt zusammen mit Aerosmith in einem ausverkauften Stadion wiederfindet, inmitten Tausender tobender Groupies, die Ihnen an die Wäsche wollen.

Musikalische Vorkenntnisse sind in Virtual Music nicht notwendig. Die mitgelieferte virtuelle Gitarre reagiert auf Anschlag. Die Harmonien übernimmt Kollege Computer.

Um den richtigen Rhythmus zu halten, wird im unteren Bildschirmbereich ein Rhythmus-EKG eingeblendet, auf dem Ihr jeweiliger Einsatz grafisch angezeigt wird. Mehrere Bewertungen bestimmen, welchen Pfad Sie im Spiel einschlagen. Virtual Guitar wird im Oktober in den USA veröffentlicht.

Ahead Inc. steht mit mehreren deutschen Vertriebsfirmen in Verhandlung.

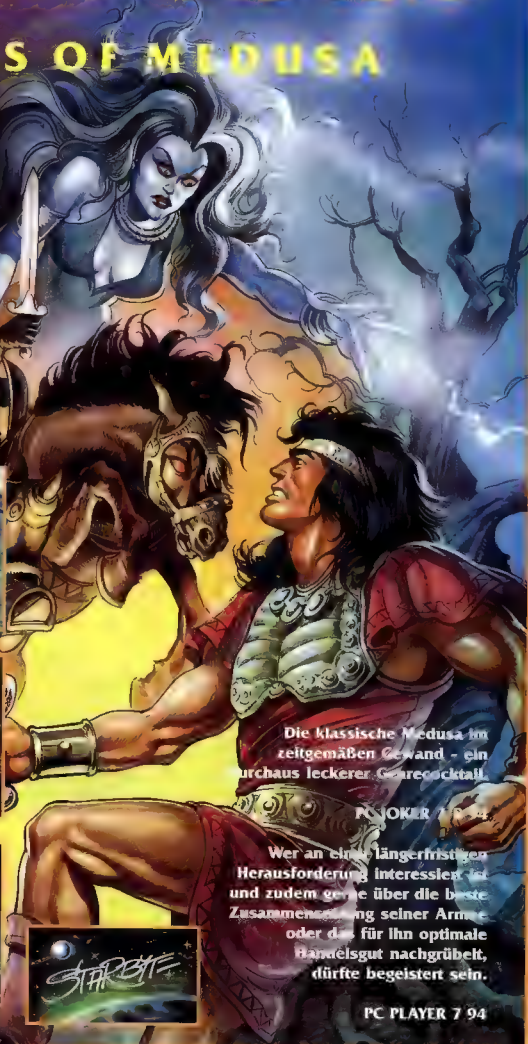
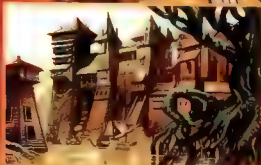


PC Games plant in den nächsten Monaten zusammen mit Ahead ein Gewinnspiel, bei dem Sie ein komplettes VR-Music-System gewinnen können. Ein ausführliches Review folgt in der nächsten Ausgabe.



R.O.M. BOLE

RINGS OF MEDUSA



Die klassische Medusa im zeitgemäßen Gewand - ein durchaus leckerer Gourocktail.

POKOKER / 1994

Wer an einer längerfristigen Herausforderung interessiert ist und zudem gerne über die beste Zusammensetzung seiner Armee oder das für ihn optimale Handelsgut nachgrübelt, dürfte begeistert sein.



PC PLAYER 7 94



Also mündlich: Wizardry 8 hat Smooth-Scrolling, das im jetzigen Stadium allerdings der Konkurrenz noch nicht das Wasser reichen kann. Vielleicht hätte man Attics System kaufen sollen? Apropos Attic! Guida Henkel von Attic Software stellte die englische Version von DSA 2 vor:

Realms of Arkania 2! Das Programm stieß bei der internationalen Presse auf riesige Begeisterung! Das einzige Produkt, das Sir-Tech den Messebesuchern ausführlich vorstellte, war Jagged Alliance. Eigentlich sollte dieses actiongeladene Strategie-Rollenspiel schon zum letzten Weihnachtsfest erscheinen, doch hat man sich in letzter Sekunde dagegen entschieden. Dazu Robert Sirotek, Vize-Präsident von Sir-Tech: „Jagged Alliance war zum damaligen Zeitpunkt nicht perfekt. Es muß perfekt sein! Ob es nun wirklich so gut ist, erfahren Sie in einer der nächsten Ausgaben.“



Robert Sirotek: „Wizardry 8 wird sich stark vom Vorgänger unterscheiden. Nicht nur technisch, sondern auch im Gameplay. Das ständige Hin- und Hergelaufe hat mich genervt!“

SSI

SSI hatte wie so viele andere Firmen nur einen kleinen Raum gemietet, um ihre neuen Produkte zu präsentieren. Eine Frage brennt den meisten Rollenspielern wie Feuer unter den Nägeln. Warum haben sich SSI und TSR getrennt? Dazu André Vrigand, zuständig für Storyboards und Manuals bei SSI: „Der Vertrag zwischen SSI und TSR läuft im Januar 1995 aus. Das heißt aber nicht, daß wir keine Spiele mehr für TSR machen. Dann gibt es



allerdings Einzelverträge. Wenn uns eine Idee gefällt, warum nicht?“ In diesem Jahr wird in Zusammenarbeit mit TSR Dark Sun 2 erscheinen, das sich rein spielerisch vom Vorgänger kaum merklich unterscheidet. Bugfrei soll es aber sein - das ist doch wenigstens etwas, oder? Im Gegensatz zum ersten Teil setzt Wake of the Ravager

- so der offizielle Untertitel - nach dem Tod des Drachens ein, beginnt also mit dem zweiten Roman von Troy Denning. Da nur die Story verändert wurde, drängt sich förmlich die Frage auf, ob es nicht sinnvoller gewesen wäre, eine Missionsdiskette herauszubringen. Das zweite Produkt im Bereich Fantasy ist Menzoberranzan. Es basiert auf dem gleichen System wie Ravenloft, verfügt also über Smooth-Scrolling und eine Auflösung von 320x400 Bildpunkten. Das Spiel hat die Dark Elf-Trilogie, eine überaus erfolgreiche Romanserie in den Staaten, zur Vorlage. Kennern dieser Bücher wird sicherlich das Wasser im Munde zusammenlaufen, wenn sie erfahren, daß sie sogar den Titelhelden Drizzt spielen können. Kein Hersteller ohne 3D-Action-Game. Bei SSI heißt es Cyclone und sieht schon im jetzigen Stadium hervorragend aus. Mit den Cursorstasten wird die Spielfigur gelenkt und mit der Maus kann ein Fadenkreuz auf dem Bildschirm bewegt werden. SSI verlangt von seinen Kunden also mehr als beispielsweise ID. Dadurch, daß man gleichzeitig zielen und steuern muß, erhöht sich auch die Realitätsnähe ganz gewaltig. In puncto Geschwindigkeit machte Cyclone ein



Alien Logic ist nur eine der zahlreichen Neuererscheinungen, die SSI bis Jahresende auf den Markt bringen wird.

DIE CHANCE

Das **ABO-ANGEBOT** auf das Sie schon immer gewartet haben!!



Wer jetzt einen neuen Abonnenten für **PC GAMES** oder **PC ACTION/ PC GAMES - Kombi** gewinnt, bekommt **BUNDESLIGA MANAGER HATTRICK** (mit Zuzahlung DM 69,-) als Prämie. Nur den Coupon ausfüllen, ausschneiden und ab geht die Post!!

<input type="checkbox"/> Ich will das PC GAMES-Abo (DM 79,-/Jahr) für mindestens 1 Jahr PG 0994	Gewünschte Zahlungsweise des Abos: (bitte ankreuzen) <input type="checkbox"/> Bequem per Bankeinzug Konto.-Nr. _____ BLZ _____ <input type="checkbox"/> Gegen Rechnung Neuer Abonnent war in den letzten 3 Monaten nicht Abonnent von PC GAMES. Bitte schicken Sie BUNDESLIGA MANAGER HATTRICK (Art.-Nr.: 1005) so schnell wie möglich (nach Bezahlung des neuen Abonnements) an _____
<input type="checkbox"/> Ich will das PC ACTION/ PC GAMES Kombi-Abo (DM 17,-/ Monat; Halbjährliche o. jährliche Berechnung) PA 0994	Name, Vorname _____ Straße, Nr. _____ PLZ, Wohnort _____
Name, Vorname _____ Straße, Nr. _____ PLZ, Wohnort _____	Gewünschte Zahlungsweise der Zuzahlung von DM 69,-: (bitte ankreuzen) <input type="checkbox"/> Bequem per Bankeinzug Konto.-Nr. _____ BLZ _____ <input type="checkbox"/> Gegen Nachnahme
Datum 1. Unterschrift des neuen Abonnenten Widerrufsbelehrung: Diese Vereinbarung kann innerhalb einer Frist von 10 Tagen widerrufen werden. Zur Wahrung der Frist, die mit Absendung dieser Bestellung anläuft, genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs an: COMPUTEC VERLAG GmbH & Co.KG, Aboservice, Postfach, 90327 Nürnberg.	Datum 2. Unterschrift des neuen Abonnenten Bitte beachten: Aus rechtlichen Gründen dürfen neuer Abonnent und Prämienempfänger nicht ein und dieselbe Person sein! Dieses Aboangebot gilt nur im Inland!

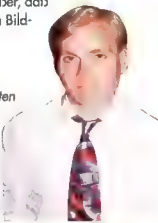
Widerrufsbelehrung
Diese Vereinbarung kann innerhalb einer Frist von 10 Tagen widerrufen werden. Zur Wahrung der Frist, die mit Absendung dieser Bestellung anläuft, genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs an:
COMPUTEC VERLAG GmbH & Co.KG, Aboservice, Postfach, 90327 Nürnberg.

oder einfach Abokarte im Heft benutzen!



ganz ordentlichen Eindruck, doch mußte André nach mehrmaligem Nachfragen schließlich zugestehen, daß es sich beim Rechner um einen Pentium 60 handelt... Mit Alien Logic und Renegade hat SSI aber noch zwei heiße Eisen im Feuer. Bei Alien Logic handelt es sich um ein Zukunftssrollenspiel, das aber auch strategische Elemente integriert hat. Mehr läßt sich noch nicht darüber sagen, außer, daß es komplett in SVGA auf den Bildschirm kommen wird.

Andre Vignad: „Wir möchten auch Spiele machen, mit denen man sich entspannt unterhalten kann; stundenlang vor einem Rätsel zu sitzen, macht nicht allen Spielern Spaß. Al Qadim war das Resultat!“



The Daedalus Encounter

Mechadeus Software konnte mit Critical Path bereits einen Erfolg für sich verbuchen. Für ihr zweites Werk, The Daedalus Encounter, holten sich die Entwickler aus San Francisco schauspielerische Unterstützung. Tia Carrere (Wayne's World) spielt die Hauptrolle in dem futuristischen Adventure.

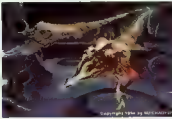
The Daedalus Encounter ist die Geschichte dreier Überlebender des ersten Intergalaktischen Krieges: Ari (Carrere), Zack (Christian Bocher) und Casey (Spieler). Während der alles entscheidenden Schlacht kollidierte ihr Raumschiff mit einem außerirdischen Schiff. Ari und Zack überlebten die Havarie. Casey wurde so schwer verletzt, daß nur noch sein Bewußtsein im Inneren einer fliegenden, mechanischen Raumsonde erhalten werden konnte. Der Spieler übernimmt die Rolle der Casey-Raumsonde und steuert diese durch das Spiel.

Nachdem der Krieg nun vorbei ist, beschäftigt sich das Trio mit der Bergung von Wracks. Bei einer solchen Bergungsaktion trifft man auf einen riesigen biologischen Organismus, der sich später als lebendes Raumschiff entpuppt. Das Schiff befindet sich auf Kollisionskurs mit einem gigantischen Binärstern. Ziel des Spiels ist es, ins Innere des Organismus einzudringen und herauszufinden, wie er gesteuert werden kann, bevor er in der Korona des Sterns zerstört wird. The Daedalus Encounter verfügt über genügend Rätsel- und Actionelemente, um den Spieler stundenlang an den Monitor zu fesseln. Die Story entwickelt sich abhängig von den Aktionen des Spielers. Wie in Wing Commander 3 machte man auch hier von der „Blue Screen-Technik“ Gebrauch. Die Schauspieler werden vor einem blauen Hintergrund gefilmt und anschließend in die mittels Computer erstellten grafischen Hintergründe eingesetzt. Das Ganze wird noch mit animierten Charakteren aufgepeppt. The Daedalus Encounter erscheint im Herbst auf 2 CDs. Der Vertrieb soll über MediaVision erfolgen.

John Overshed: „Wenn man Videos mit guter Qualität abspielen möchte, dann muß man viel Arbeit investieren und genauso viel Fingerspitzengefühl beweisen. Wir arbeiten einfach mit Quicktime.“



Tia Carrere wurde durch ihre Rollen in der Komödie Wayne's World und in dem Thriller Rising Sun berühmt. Ihr größter Hit liegt wahrscheinlich noch vor ihr, wenn der Arnold Schwarzenegger-Film True Lies, in dem sie die weibliche Hauptrolle spielt, in diesem Sommer in die amerikanischen Kinos kommt. Über ihren Ausflug in die Welt der interaktiven Multimedia sagt Tia: „Diese Rolle gab mir einen Blick in die Zukunft der Unterhaltungsindustrie - und sie ist interaktiv!“



* MICRO MAGIC *

Heiße
Spiele

... TEL. 0 23 71 - 3 63 30 ...

Mo. - Do. 10 - 18.30 Uhr Fr. 10 - 16.00 Uhr

Starke
Preise

PC 3,5

1989	DV 79,00	Cool Spot	DA 55,00
1992-Pacific A.W.	DV 79,00	Corridor 7	DA 39,00
1990-94er Ed.	DV 90,00	Crazy So. Football	DA 68,00
At-Rign Const; Set	DV 45,00	Cyberace	DV 79,00
At-Rign	DV 85,00	D-Day	EV 69,00
Acas of the Deep	DV 79,00	Demonsgate	DA 62,00
Acas over Europe	DV 79,00	Dangerous Streets	* DA 50,00
A. Quadm	EV 68,00	Dark Sun	DV 79,00
Aven Breed	DA 57,00	Day of Tentacle	DV 85,00
Avene in the Dark	DV 85,00	Death Knights Krynn	DV 39,00
Avene in the Dark 2	DV 85,00	Death or Glory	* DV 92,00
Amushah at Sorcier	DV 85,00	Delta V	EV 79,00
Anstos	DV 68,00	Der C.O.	EV 80,00
Anstos W.C. Ed	DV 55,00	Der Patriator	DV 79,00
Aracas Pool	DA 35,00	Der Planer	DV 80,00
Archon Ultra	DV 79,00	Der Planer 2	DV 45,00
Armour-Geodon	DA 79,00	Desert Strike	* EV 79,00
Aufschwung Ost	DV 68,00	Die Schöne und das Biest	DV 79,00
Award Winners 2	DA 68,00	Die Siedler	DV 79,00
Battle Isle 2	DV 79,00	Diggers	DV 68,00
Battle Isle Field Cr	DA 72,00	Dogfight	DA 92,00
Battlefields	DV 85,00	Dracula	DA 79,00
Beneath Steel Sky	DV 68,00	DSA	DV 79,00
Beylra at Knornd	DV 78,00	DSA 2 - Sternenschw	DV 79,00
Big Sea	DV 68,00	Dune 2	DV 68,00
Bloodnet	* DA 85,00	Dungeons Hack	DV 79,00
Blockstone	DA 62,00	Dynal Baster	DA 68,00
Body Bows	DA 57,00	Excellent Games	EV 80,00
Breaking	DA 52,00	Ehockey Man. Um.	EV 68,00
Bug Bomber	DA 19,00	Elder Scrolls	EV 68,00
Buonceli Man 2.0	DV 88,00	Empire Deluxe	DV 68,00
Buonceli Man. Hat.	DV 92,00	Evasive Action	DA 62,00
Burning Steel	DV 85,00	Excellent Games	EV 80,00
Burning Steel 2	EV 68,00	Eyes of Beholder 1	DV 79,00
Burning Steel 2	* EV 85,00	Eyes of Beholder 2	DV 79,00
Burning Steel 2a	DV 39,00	Eyes of Beholder 3	DV 79,00
Burntime	DV 79,00	F 117 A Nighthawk	DV 82,00
Carson Focier	DV 82,00	F 14-F15 Defender	DV 79,00
Caribbean Disaster	* EV 79,00	F-15 Strike Eagle 3	DV 79,00
Carriers at War 2	EV 79,00	Falcon 3.0 M/G 29	DA 57,00
Chaos Engine	* EV 68,00	Falcon 3.0 M/G 29	DA 57,00
Charobane	DV 85,00	FIFA Soccer	* EV 79,00
Cherubim	DV 79,00	Fire and Ice	DA 57,00
Civilization	DV 92,00	First Samurai	DV 84,00
Clash of Steel	EV 75,00	First Samurai	DV 84,00
Comanche	DV 84,00	First Samurai	DV 84,00
Comanche Delta	DV 84,00	First Samurai	DV 84,00
Companions of Xanth	DV 68,00	First Samurai	DV 84,00
Conqu. of Longbow	DV 68,00	First Samurai	DV 84,00

PC 3,5

1989	DV 79,00	Cool Spot	DA 55,00
1992-Pacific A.W.	DV 79,00	Corridor 7	DA 39,00
1990-94er Ed.	DV 90,00	Crazy So. Football	DA 68,00
At-Rign Const; Set	DV 45,00	Cyberace	DV 79,00
At-Rign	DV 85,00	D-Day	EV 69,00
Acas of the Deep	DV 79,00	Demonsgate	DA 62,00
Acas over Europe	DV 79,00	Dangerous Streets	* DA 50,00
A. Quadm	EV 68,00	Dark Sun	DV 79,00
Aven Breed	DA 57,00	Day of Tentacle	DV 85,00
Avene in the Dark	DV 85,00	Death Knights Krynn	DV 39,00
Avene in the Dark 2	DV 85,00	Death or Glory	* DV 92,00
Amushah at Sorcier	DV 85,00	Delta V	EV 79,00
Anstos	DV 68,00	Der C.O.	EV 80,00
Anstos W.C. Ed	DV 55,00	Der Patriator	DV 79,00
Aracas Pool	DA 35,00	Der Planer	DV 80,00
Archon Ultra	DV 79,00	Der Planer 2	DV 45,00
Armour-Geodon	DA 79,00	Desert Strike	* EV 79,00
Aufschwung Ost	DV 68,00	Die Schöne und das Biest	DV 79,00
Award Winners 2	DA 68,00	Die Siedler	DV 79,00
Battle Isle 2	DV 79,00	Diggers	DV 68,00
Battle Isle Field Cr	DA 72,00	Dogfight	DA 92,00
Battlefields	DV 85,00	Dracula	DA 79,00
Beneath Steel Sky	DV 68,00	DSA	DV 79,00
Beylra at Knornd	DV 78,00	DSA 2 - Sternenschw	DV 79,00
Big Sea	DV 68,00	Dune 2	DV 68,00
Bloodnet	* DA 85,00	Dungeons Hack	DV 79,00
Blockstone	DA 62,00	Dynal Baster	DA 68,00
Body Bows	DA 57,00	Excellent Games	EV 80,00
Breaking	DA 52,00	Ehockey Man. Um.	EV 68,00
Bug Bomber	DA 19,00	Elder Scrolls	EV 68,00
Buonceli Man 2.0	DV 88,00	Empire Deluxe	DV 68,00
Buonceli Man. Hat.	DV 92,00	Evasive Action	DA 62,00
Burning Steel	DV 85,00	Excellent Games	EV 80,00
Burning Steel 2	EV 68,00	Eyes of Beholder 1	DV 79,00
Burning Steel 2	* EV 85,00	Eyes of Beholder 2	DV 79,00
Burning Steel 2a	DV 39,00	Eyes of Beholder 3	DV 79,00
Burntime	DV 79,00	F 117 A Nighthawk	DV 82,00
Carson Focier	DV 82,00	F 14-F15 Defender	DV 79,00
Caribbean Disaster	* EV 79,00	F-15 Strike Eagle 3	DV 79,00
Carriers at War 2	EV 79,00	Falcon 3.0 M/G 29	DA 57,00
Chaos Engine	* EV 68,00	Falcon 3.0 M/G 29	DA 57,00
Charobane	DV 85,00	FIFA Soccer	* EV 79,00
Cherubim	DV 79,00	Fire and Ice	DA 57,00
Civilization	DV 92,00	First Samurai	DV 84,00
Clash of Steel	EV 75,00	First Samurai	DV 84,00
Comanche	DV 84,00	First Samurai	DV 84,00
Comanche Delta	DV 84,00	First Samurai	DV 84,00
Companions of Xanth	DV 68,00	First Samurai	DV 84,00
Conqu. of Longbow	DV 68,00	First Samurai	DV 84,00

PC 3,5

1989	DV 79,00	Cool Spot	DA 55,00
1992-Pacific A.W.	DV 79,00	Corridor 7	DA 39,00
1990-94er Ed.	DV 90,00	Crazy So. Football	DA 68,00
At-Rign Const; Set	DV 45,00	Cyberace	DV 79,00
At-Rign	DV 85,00	D-Day	EV 69,00
Acas of the Deep	DV 79,00	Demonsgate	DA 62,00
Acas over Europe	DV 79,00	Dangerous Streets	* DA 50,00
A. Quadm	EV 68,00	Dark Sun	DV 79,00
Aven Breed	DA 57,00	Day of Tentacle	DV 85,00
Avene in the Dark	DV 85,00	Death Knights Krynn	DV 39,00
Avene in the Dark 2	DV 85,00	Death or Glory	* DV 92,00
Amushah at Sorcier	DV 85,00	Delta V	EV 79,00
Anstos	DV 68,00	Der C.O.	EV 80,00
Anstos W.C. Ed	DV 55,00	Der Patriator	DV 79,00
Aracas Pool	DA 35,00	Der Planer	DV 80,00
Archon Ultra	DV 79,00	Der Planer 2	DV 45,00
Armour-Geodon	DA 79,00	Desert Strike	* EV 79,00
Aufschwung Ost	DV 68,00	Die Schöne und das Biest	DV 79,00
Award Winners 2	DA 68,00	Die Siedler	DV 79,00
Battle Isle 2	DV 79,00	Diggers	DV 68,00
Battle Isle Field Cr	DA 72,00	Dogfight	DA 92,00
Battlefields	DV 85,00	Dracula	DA 79,00
Beneath Steel Sky	DV 68,00	DSA	DV 79,00
Beylra at Knornd	DV 78,00	DSA 2 - Sternenschw	DV 79,00
Big Sea	DV 68,00	Dune 2	DV 68,00
Bloodnet	* DA 85,00	Dungeons Hack	DV 79,00
Blockstone	DA 62,00	Dynal Baster	DA 68,00
Body Bows	DA 57,00	Excellent Games	EV 80,00
Breaking	DA 52,00	Ehockey Man. Um.	EV 68,00
Bug Bomber	DA 19,00	Elder Scrolls	EV 68,00
Buonceli Man 2.0	DV 88,00	Empire Deluxe	DV 68,00
Buonceli Man. Hat.	DV 92,00	Evasive Action	DA 62,00
Burning Steel	DV 85,00	Excellent Games	EV 80,00
Burning Steel 2	EV 68,00	Eyes of Beholder 1	DV 79,00
Burning Steel 2	* EV 85,00	Eyes of Beholder 2	DV 79,00
Burning Steel 2a	DV 39,00	Eyes of Beholder 3	DV 79,00
Burntime	DV 79,00	F 117 A Nighthawk	DV 82,00
Carson Focier	DV 82,00	F 14-F15 Defender	DV 79,00
Caribbean Disaster	* EV 79,00	F-15 Strike Eagle 3	DV 79,00
Carriers at War 2	EV 79,00	Falcon 3.0 M/G 29	DA 57,00
Chaos Engine	* EV 68,00	Falcon 3.0 M/G 29	DA 57,00
Charobane	DV 85,00	FIFA Soccer	* EV 79,00
Cherubim	DV 79,00	Fire and Ice	DA 57,00
Civilization	DV 92,00	First Samurai	DV 84,00
Clash of Steel	EV 75,00	First Samurai	DV 84,00
Comanche	DV 84,00	First Samurai	DV 84,00
Comanche Delta	DV 84,00	First Samurai	DV 84,00
Companions of Xanth	DV 68,00	First Samurai	DV 84,00
Conqu. of Longbow	DV 68,00	First Samurai	DV 84,00

PC 3,5

1989	DV 79,00	Cool Spot	DA 55,00
1992-Pacific A.W.	DV 79,00	Corridor 7	DA 39,00
1990-94er Ed.	DV 90,00	Crazy So. Football	DA 68,00
At-Rign Const; Set	DV 45,00	Cyberace	DV 79,00
At-Rign	DV 85,00	D-Day	EV 69,00
Acas of the Deep	DV 79,00	Demonsgate	DA 62,00
Acas over Europe	DV 79,00	Dangerous Streets	* DA 50,00
A. Quadm	EV 68,00	Dark Sun	DV 79,00
Aven Breed	DA 57,00	Day of Tentacle	DV 85,00
Avene in the Dark	DV 85,00	Death Knights Krynn	DV 39,00
Avene in the Dark 2	DV 85,00	Death or Glory	* DV 92,00
Amushah at Sorcier	DV 85,00	Delta V	EV 79,00
Anstos	DV 68,00	Der C.O.	EV 80,00
Anstos W.C. Ed	DV 55,00	Der Patriator	DV 79,00
Aracas Pool	DA 35,00	Der Planer	DV 80,00
Archon Ultra	DV 79,00	Der Planer 2	DV 45,00
Armour-Geodon	DA 79,00	Desert Strike	* EV 79,00
Aufschwung Ost	DV 68,00	Die Schöne und das Biest	DV 79,00
Award Winners 2	DA 68,00	Die Siedler	DV 79,00
Battle Isle 2	DV 79,00	Diggers	DV 68,00
Battle Isle Field Cr	DA 72,00	Dogfight	DA 92,00
Battlefields	DV 85,00	Dracula	DA 79,00
Beneath Steel Sky	DV 68,00	DSA	DV 79,00
Beylra at Knornd	DV 78,00	DSA 2 - Sternenschw	DV 79,00
Big Sea	DV 68,00	Dune 2	DV 68,00
Bloodnet	* DA 85,00	Dungeons Hack	DV 79,00
Blockstone	DA 62,00	Dynal Baster	DA 68,00
Body Bows	DA 57,00	Excellent Games	EV 80,00
Breaking	DA 52,00	Ehockey Man. Um.	EV 68,00
Bug Bomber	DA 19,00	Elder Scrolls	EV 68,00
Buonceli Man 2.0	DV 88,00	Empire Deluxe	DV 68,00
Buonceli Man. Hat.	DV 92,00	Evasive Action	DA 62,00
Burning Steel	DV 85,00	Excellent Games	EV 80,00
Burning Steel 2	EV 68,00	Eyes of Beholder 1	DV 79,00
Burning Steel 2	* EV 85,00	Eyes of Beholder 2	DV 79,00
Burning Steel 2a	DV 39,00	Eyes of Beholder 3	DV 79,00
Burntime	DV 79,00	F 117 A Nighthawk	DV 82,00
Carson Focier	DV 82,00	F 14-F15 Defender	DV 79,00
Caribbean Disaster	* EV 79,00	F-15 Strike Eagle 3	DV 79,00
Carriers at War 2	EV 79,00	Falcon 3.0 M/G 29	DA 57,00
Chaos Engine	* EV 68,00	Falcon 3.0 M/G 29	DA 57,00
Charobane	DV 85,00	FIFA Soccer	* EV 79,00
Cherubim	DV 79,00	Fire and Ice	DA 57,00
Civilization	DV 92,00	First Samurai	DV 84,00
Clash of Steel	EV 75,00	First Samurai	DV 84,00
Comanche	DV 84,00	First Samurai	DV 84,00
Comanche Delta	DV 84,00	First Samurai	DV 84,00
Companions of Xanth	DV 68,00	First Samurai	DV 84,00
Conqu. of Longbow	DV 68,00	First Samurai	DV 84,00

PC 3,5

1989	DV 79,00	Cool Spot	DA 55,00
1992-Pacific A.W.	DV 79,00	Corridor 7	DA 39,00
1990-94er Ed.	DV 90,00	Crazy So. Football	DA 68,00
At-Rign Const; Set	DV 45,00	Cyberace	DV 79,00
At-Rign	DV 85,00	D-Day	EV 69,00
Acas of the Deep	DV 79,00	Demonsgate	DA 62,00
Acas over Europe	DV 79,00	Dangerous Streets	* DA 50,00
A. Quadm	EV 68,00	Dark Sun	DV 79,00
Aven Breed	DA 57,00	Day of Tentacle	DV 85,00
Avene in the Dark	DV 85,00	Death Knights Krynn	DV 39,00
Avene in the Dark 2	DV 85,00	Death or Glory	* DV 92,00
Amushah at Sorcier	DV 85,00	Delta V	EV 79,00
Anstos	DV 68,00	Der C.O.	EV 80,00
Anstos W.C. Ed	DV 55,00	Der Patriator	DV 79,00
Aracas Pool	DA 35,00	Der Planer	DV 80,00
Archon Ultra	DV 79,00	Der Planer 2	DV 45,00
Armour-Geodon	DA 79,00	Desert Strike	* EV 79,00
Aufschwung Ost	DV 68,00	Die Schöne und das Biest	DV 79,00
Award Winners 2	DA 68,00	Die Siedler	DV 79,00
Battle Isle 2	DV 79,00	Diggers	DV 68,00
Battle Isle Field Cr	DA 72,00	Dogfight	DA 92,00
Battlefields	DV 85,00	Dracula	DA 79,00
Beneath Steel Sky	DV 68,00	DSA	DV 79,00
Beylra at Knornd	DV 78,00	DSA 2 - Sternenschw	DV 79,00
Big Sea	DV 68,00	Dune 2	DV 68,00
Bloodnet	* DA 85,00	Dungeons Hack	DV 79,00
Blockstone	DA 62,00	Dynal Baster	DA 68,00
Body Bows	DA 57,00	Excellent Games	EV 80,00
Breaking	DA 52,00	Ehockey Man. Um.	EV 68,00
Bug Bomber	DA 19,00	Elder Scrolls	EV 68,00
Buonceli Man 2.0	DV 88,00	Empire Deluxe	DV 68,00
Buonceli Man. Hat.	DV 92,00	Evasive Action	DA 62,00
Burning Steel	DV 85,00	Excellent Games	EV 80,00
Burning Steel 2	EV 68,00	Eyes of Beholder 1	DV 79,00
Burning Steel 2	* EV 85,00	Eyes of Beholder 2	DV 79,00
Burning Steel 2a	DV 39,00	Eyes of Beholder 3	DV 79,00
Burntime	DV 79,00	F 117 A Nighthawk	DV 82,00
Carson Focier	DV 82,00	F 14-F15 Defender	DV 79,00
Caribbean Disaster	* EV 79,00	F-15 Strike Eagle 3	DV 79,00
Carriers at War 2	EV 79,00	Falcon 3.0 M/G 29	DA 57,00
Chaos Engine	* EV 68,00	Falcon 3.0 M/G 29	DA 57,00
Charobane	DV 85,00	FIFA Soccer	* EV 79,00
Cherubim	DV 79,00	Fire and Ice	DA 57,00
Civilization	DV 92,00	First Samurai	DV 84,00
Clash of Steel	EV 75,00	First Samurai	DV 84,00
Comanche	DV 84,00	First Samurai	DV 84,00
Comanche Delta	DV 84,00	First Samurai	DV 84,00
Companions of Xanth	DV 68,00	First Samurai	DV 84,00
Conqu. of Longbow	DV 68,00	First Samurai	DV 84,00

Hammerpreise! Hammerpreise! Hammerpreise!

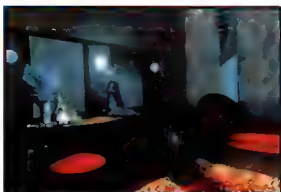
CD-ROM

11th Hour	* DA 128,00	Cyberace	DV 85,00
Agia Gaur 01.Fleet	EV 79,00	Dark Sun	DV 79,00
Alone in the Dark	DV 82,00	Day of Tentacle	DV 85,00
Anstos incl WC Ec	DA 85,00	Day of Tentacle	DV 85,00
Arctura Ultra	DV 86,00	Demolition	DV 86,00
Battle Isle 2	DV 88,00	Der Plan	DV 88,00
Battle Isle 2 Data	* DV 80,00	Diggans	DV 80,00
Beholder 1-3	DV 86,00	Dracula	DV 86,00
Beneath Steel Sky*	DV 104,00	Dragons	DV 104,00
Biografie	* DV 92,00	Dragon's	DV 92,00
Broodnet	* DA 88,00	DSA	DV 88,00
Burning Steel	DV 86,00	DSA 2	DV 86,00
Burntime	DV 79,00	Dungeoned	DV 79,00
Caribbean Disaster	DV 86,00	Elite	DV 86,00
Civilization-Rain Deluxe	DV 92,00	Empire	DV 92,00
Comanche	DV 86,00	Eye of the	DV 86,00
Companions of Xarnt	DV 92,00	F1	DV 92,00
Conspiracy	DV 86,00	Fantasy	DV 86,00
Cool World Games	DV 86,00	Forever	DV 86,00
Cover Golf Poker	DV 86,00	Forever	DV 86,00
Critical Path	DV 88,00	Formulas	DV 88,00

Viacom NewMedia

Mit Are You Afraid of the Dark? hat Viacom NewMedia einen indirekten Nachfolger zu Dracula Unleashed in der Mache. Dieses Spiel entsteht in Zusammenarbeit mit dem Fernsehsender Nickelodeon, dem führenden Kinderkanal in Amerika, und wird aus diesem Grund eine Altersgruppe

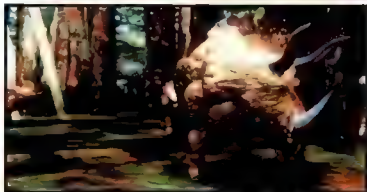
von 8 bis 14 ansprechen. Die Grafiken sehen allerdings reichlich gruselig aus, so daß wahrscheinlich auch eine ältere Zielgruppe an diesem CD-ROM-Spiel interessiert sein könnte. Außerdem wird gerade an einem sehr interessanten interaktiven Spielfilm gearbeitet, der den Titel MTV's Club Dead trägt. Kaum verwunderlich, wenn man bedenkt, daß Viacom NewMedia der Haupteigentümer von MTV ist! Ziel der Programmierer: Den Film Noir der 40er Jahre, die Sitcoms aus den 50ern, die Detektiv-Serien der 60er und die Cyberpunk-Abenteuer des 21. Jahrhunderts mit der MTV-Experience zu verbinden. Nicht schlecht, aber auch nicht einfach. Warten wir's ab!



MTV's Club Dead wird das erste interaktive Adventure des erfolgreichsten Musikkanals. Mit Ray Cokes und Kristiane Backer?

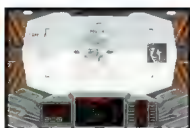
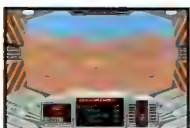
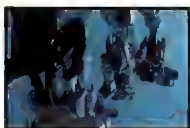
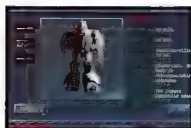
Virgin

Virgin fährt große Geschütze auf. Über Legend Of Kyrandia 3, Command and Conquer und Lands of Lore 2 haben wir ja bereits berichtet. Auch bei den CD-ROM-Abenteuern Lost Eden und Creature Shock hat sich nicht viel getan, bis auf das Erscheinungsdatum: November 1994. Die wirklich interessante Neuauflage war Mech Commander. Der Mech Commander könnte ein Riesenerfolg werden, zieht man in Betracht, daß Activision mit Mechwarrior 2 nicht so recht in die Gänge kommt und das erste Demo alles andere als vielversprechend war. Zur Grafik: für die Actionsequenzen wurde Bitmap-Grafik mit Texturemapping verwendet, doch gibt es auch über 20 Minuten Videoanimationen zu bestaunen. Für echte Mechwarrior-Fans wird sicherlich noch interessant sein, daß Mech Commander auch gegen-einander mit Hilfe eines Nullmodemkabels gespielt werden kann. Jump & Run-Fans werden ebenfalls nicht enttäuscht. Disneys nächster Kinohit Lion King wird nicht nur für Konsolen und Amiga umgesetzt, nein, diesmal wird auch der PC bedacht. Welch noble Geste! Auf den guten Aladdin darf man sich schon ein wenig früher freuen. Erscheinungstermin ist im Oktober 1994.



Dinos im Anmarsch. Lost Eden nimmt Gestalt an (oben). Mech Commander sieht vielversprechend aus (unten).

11th Hour spart nicht mit Videosequenzen.



Alle Bestellungen, die montags in der Zeit von 11 - 12 Uhr bei uns telefonisch eingehen erhalten 10 % Nachlaß

Interview mit Danielle P. Bunton

Kampf der Gesc



Warum werden Computerspiele zum größten Teil von männlichen Spielern geぞckt? Warum werden Computerspiele fast ausschließlich für Männer entwickelt? Warum vernachlässigt man das riesige Marktsegment „weiblicher Gamer“ so sträflich? Dani Bunton (M.U.L.E., Global Conquest) hat ihre eigenen Ideen zu diesem Thema.

Als Dan Bunton war sie ein Spiele designer der ersten Stunde. Sein Meisterwerk M.U.L.E. wird bis heute von den meisten Programmierern als Meilenstein angesehen und in den Netzwerken der Welt gespielt. Dan Bunton ist nicht mehr! Vor zwei Jahren unterzog er sich einer Geschlechtsumwandlung. Das Resultat: Danielle P. Bunton, eine attraktive, selbstbewußte Frau, die es sich zum Ziel gesetzt hat, den Computerspielemarkt auch weiblichen Spielern zu erschließen. Im folgenden Interview mit Markus Krichel erfahren Sie alles Wissenswerte über eine außergewöhnliche Person.

PC Games: M.U.L.E. ist eines der erfolgreichsten Spiele der Welt. Dürfen wir auf einen Nachfolger hoffen?

Dani Bunton: Schwer zu sagen. Wir hatten eine fast ferti-

ge Version, die Electronic Arts zunächst für das Mega Drive veröffentlichen wollte. Kurz vor der Veröffentlichung war man bei EA der Ansicht, das Spiel brauche mehr Kanonen und Bomben - eine Meinung, die ich nicht teilte. Daher habe ich mich entschlossen, meinen Vertrag mit EA aufzulösen.

PCG: Und die ganze Kohle einfach sausen zu lassen?

D.B.: Ich hatte keine Wahl. Bei den heutigen Preisen ist es für eine einzelne Designerin unmöglich, ein Spiel selbst zu finanzieren. Und ich werde niemals meine Persönlichkeit kompromittieren und etwas veröffentlichen, mit dem ich nicht übereinstimme.

PCG: Glaubst Du, daß die großen Softwarefirmen die künstlerische Freiheit der Designer einschränken, um

marktgerechte Produkte mit besseren Verkaufschancen zu produzieren?

D.B.: Klar! Erfolg führt zu einer gewissen Engstirnigkeit. Dabei geht natürlich die Individualität des Einzelnen verloren. Diese Leute kommen mir vor wie ein Fußballspieler, der zwar ein Tor schießen will, aber trotzdem nicht aufhört zu dribbeln. Das Ganze ist wirklich ironisch. M.U.L.E. wurde 1983 mit einem minimalen Budget und maximaler Kreativität entwickelt, und ich hatte sämtliche Freiheiten. Heute sind die Softwarefirmen Weltunternehmen, die selbst kleinste Risiken scheuen.

PCG: OK! M.U.L.E. ist also vorerst gestorben. Wie geht's weiter mit Dir?

D.B.: Ich habe gerade einen Vertrag mit Intervall Research

abgeschlossen. Intervall Research ist eine klassische „Think Tank Firma“, die sich mit der Erschließung neuer Marktsegmente befaßt. Meine Aufgabe besteht darin, Computerspiele zu entwickeln, die auch für Mädchen interessant sind.

PCG: Keine leichte Aufgabe, wenn man bedenkt, daß 96% aller Computerspieler männlich sind. Wie könnte ein solches Spiel aussehen?

D.B.: Weniger Gewalt, weniger Konkurrenzdenken. Nicht, daß Frauen frei von Konkurrenzdenken sind. Frauen gehen z. B. gerne Verbindungen mit anderen Frauen ein, um sich gegen ein größeres Übel zu wehren. Seht Euch einfach mal an, wie Mädchen miteinander spielen und wie Jungen miteinander spielen. Die Unterschiede werden dann sehr leicht klar.

hlechter

PCG: Vergib mir bitte, aber sind das nicht alles Klischees?

D.B.: Es sei Dir vergeben. Trotzdem sind diese Klischees teilweise wahr. Die Betonung liegt auf teilweise. Wir werden mit Sicherheit keine Produkte wie „Barbie geht einkaufen“ auf den Markt bringen. Ich habe noch eine Menge Arbeit vor mir. Ich sehe ein Spiel, das mehreren Spielerinnen erlaubt, gemeinsam auf ein Ziel hinzuarbeiten.

PCG: In der letzten Zeit hatten wir aber Spiele mit Hauptdarstellerinnen: Rosella aus King's Quest oder Zanthia aus Hand of Fate. Dennoch waren keine bemerkenswerten Unterschiede im Kaufverhalten zu verzeichnen.

D.B.: Ein weiteres Problem besteht darin, weibliche Zielgruppen überhaupt zu erreichen. Wieviele Mädchen gehen denn in die Softwareläden? Meine Aufgabe ist herauszufinden, was zu tun ist. Die Erschließung dieses Marktes übernehmen andere.

PCG: Glaubst Du, daß Deine Geschlechtsumwandlung Dir einen besseren Einblick in die Psyche der Mädchen gibt?

D.B.: Nein.

PCG: Vielen Dank für dieses Gespräch.

D.B.: Ich hoffe, daß auch einige Mädchen dieses Interview lesen.

(Anmerkung der Redaktion: Momentan hat PC Games 97% männliche Leser, wobei diese Zahl schon sechs Monate alt ist. In der nächsten Ausgabe können wir vielleicht schon neuere Zahlen bieten!)

Dani Bunton ist 45 Jahre alt und Mutter von zwei Kindern. Sie entwickelt Computerspiele seit 1978. Neben M.U.L.E veröffentlichte sie 12 weitere Spiele, darunter Seven Cities of Gold, Command HQ, Global Conquest und Heart of Africa.



Im Westin Hotel wurde vor wenigen Wochen die Game Developers Conference abgehalten.

Theme Park	79,-
<small>deutsch, PC</small>	
Terminator Rampage	59,-
<small>deutsch, PC</small>	
Day o.t. Tentacle	79,-
<small>deutsch, PC</small>	
Theme Park CD	89,-
<small>deutsch, PC, Am</small>	
Pizza Connection	89,-
<small>deutsch, PC, Am</small>	
Burning Steel	69,-
<small>deutsch, PC</small>	
FIFA Soccer	79,-
<small>deutsch, PC</small>	
Eye o. t. Beholder 3	59,-
<small>deutsch, PC</small>	
Wing Com. Armada	79,-
<small>dt. Anl. PC</small>	
X-Wing	79,-
<small>dt. Anl. PC</small>	
Indy 4	39,-
<small>deutsch, PC, Am</small>	
Monkey Island 2	39,-
<small>deutsch, PC, Am</small>	
Mad TV	29,-
<small>deutsch, PC, Am</small>	
Might & Magic 5	69,-
<small>deutsch, PC</small>	
Tie Fighter	89,-
<small>PC</small>	
Comanche	59,-
<small>deutsch, PC</small>	

Alle aktuellen Spiele für PC, Amiga, ST, SNES und MegaDrive auf Anfrage
Spiele-Raritäten für alle Systeme

Neue und gebrauchte Spiele zu Spitzenpreisen.
Volle Garantie, Virengeschäft, ungeschlagener Service.
Fordern Sie unsere Liste an oder besuchen Sie unser Ladengeschäft, Spiele auf 100m².
Händleranfragen erwünscht.

Computerstudio
Pauls & Picard
Blumenstraße 6
42853 Remscheid
Tel. 02191 - 41022

Versand per Nachnahme 10 DM.
Bei Vorkasse oder ab 150 -DM Bestellwert portofrei!
Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten

Computerstudio



Wo findet man quengelnde Kinder, genervte Eltern, penetrant lächelnde Angestellte, „Snacks“ ab 30 Mark und endlose Warteschlangen? Richtig - im Vergnügungspark! Oder in unserem Spiel des Monats: Theme Park von Bullfrog.

Wenn die Disney-Company ein neues Projekt in Angriff nimmt, wird daraus mit ziemlicher Sicherheit ein gigantisches Geschäft - meistens jedenfalls. Mit dem Freizeitpark Euro Disney Ressort bei Paris ging die Rechnung allerdings nicht ganz auf; immerhin können die Aktionäre des französischen Rummelplatzes mit ihren Anteilen inzwischen die Wohnungswände tapazieren, nachdem der Kurs von 160 auf knapp 30 Franc gefallen ist. Trotz der kräftig gerührten Werbetrömmel flopte Euro Disney

im ersten Anlauf. Gesalzene Eintrittspreise, überdimensionierte Hotels, kitschige Souvenirs und die astronomisch hohen Preise für Popcorn, Eiscreme und Pizza sind nur einige der Gründe für die kostspielige Bauchlandung. Darüber hinaus bietet der Freizeitpark nur wenige Attraktionen, die der deutsche Erholungssuchende nicht auch vor der Haustür vorfinden würde. Kaffeetassen-Karussells und eher biedere Berg- und Talbahnen vom Schlage eines „Big Thunder Mountain“ versetzen geschöpfte Familienväter und verwöhnte Kids

Das aufwendige Intro



Disneyland

nicht gerade in Verückung. Sie werden sich jetzt sicher fragen, was dieses Vorgeplänkel eigentlich mit Theme Park zu tun hat. Ob Sie's glauben oder nicht: Das IST Theme Park. Mit der neuesten Kreation von Bullfrog (Populous, Powermonger, Syndicate) können Sie beweisen, daß Sie vom Management eines Freizeitparks mehr verstehen als die Chefetage von Disney.

Spaß muß sein

Die Zielvorgabe lautet: Bauen Sie ein Unterhaltungs-Imperium auf,

wie es die Welt noch nicht gesehen hat. Dazu brauchen Sie zum einen Startkapital, das Sie von Ihrer verstorbenen Tante erben, und zum anderen ein hübsches Fleckchen Erde für Ihr Freizeitparadies. Beides ist je nach Schwierigkeitsgrad zur Genüge vorhanden. Ihren ersten Park eröffnen Sie in der Heimat von Bullfrog, nämlich in Großbritannien. Mangels preiswerter Alternativen müssen Sie mit dem für solche Projekte nicht gerade geeigneten Klima vorliebnehmen. Wenn Ihre Brieftasche zu einem späteren Zeitpunkt aus allen Nähten

platzt, dürfen Sie sich auch in anderen Ländern niederlassen, beispielsweise in den USA und sogar in der Antarktis.

Vor dem Parkgelände samt Kasenhäuschen befindet sich eine Bushaltestelle, wo die Besucher aus der nahen Umgebung abgelenken werden. Mit der Maus legen Sie SimCity-like Pläne an und bestimmen, welche Attraktion wo gebaut werden soll. Kleiner Haken: Anfangs stehen lediglich Langweiler wie Hüpfburg, Karussell, ein Baumhaus sowie eine Geisterbahn zur Verfügung. Wer eifrig in die Entwicklung



Is' mir schlecht: Nach dem Genuß unserer exquisiten Pommes de terre à la mayonnaise verfärbt sich die Gesichtsfarbe der Dame leicht ins Grünliche.

SPIEL DES MONATS

Die Attraktionen



neuer Fahrgeschäfte investiert, wird seinen Kunden schon bald Achterbahnen und Riesenräder bieten können.

Das Spiel der unbegrenzten Möglichkeiten

Die teuren Anlagen werden hauptsächlich durch Eintrittsgelder und die lukrativen „Shops“ finanziert. Für hungrige Mägen und trockene Kehlen gibt's Fast Food aus dem Stehimbiss. Angefangen von triefenden Pommes Frites über Softis bis hin zu Süßigkeiten reicht das kulinarische Angebot; dazu wird kalter Kaffee und lauwarme Cola gereicht. Wer es gerne etwas nobler hat, spendiert den Gourmets ein Steakhaus und einen Saloon. Preis und Qualität der Häppchen lassen sich selbstverständlich bis ins kleinste Detail festlegen. Normalerweise werden die Shops

Men at Work



Natürlich benötigen Sie für Ihren Park auch Personal. Neben Müllmännern, Gärtnern und Ordnungskräften müssen Sie Handwerker einstellen, die die Fahrgeschäfte im Schadensfall absperren und mit dem Schweißbrenner reparieren. Wenn die Jungs nichts zu tun haben, packen sie ihren Picknickkorb aus, setzen sich auf eine rot-weiß karierte Tischdecke und kauen genüsslich an ihrem Käsebrötchen.

Wartende Parkbesucher hinter Absperrungen werden von „Entertainern“ unterhalten, die sich mit den Kindern fotografieren lassen und Autogramme geben. Natürlich verlangen die Herrschaften in Overall, Latzose und Faschingskostüm jeden Monat ein anständiges Gehalt. In zähen Verhandlungen mit der Gewerkschaft werden die Konditionen ausgehandelt; per Mausclick geht man auf das Angebot des Gegenübers ein oder zieht seine Hand vor dem Einschluss noch einmal zurück. Aber Vorsicht: Kommt es zu keiner Einigung, bevor die Knusperkekse auf dem Tisch verzehrt sind, schrauben die Arbeitnehmer ihre Ansprüche bei der nächsten Runde mächtig in die Höhe. Um ihren Forderungen Nachdruck zu verleihen, demonstrieren sie mit Plakaten und Transparenten vor dem Eingang und lassen die Arbeit liegen.



FLIGHT SIM 00



Per Mausclick rufen Sie detaillierte Informationen über die Fahrgeschäfte ab und stellen sie auf die Bedürfnisse der Besucher ein.

Die Shops



Meinungsumfrage



Beim Spaziergang durch Ihren Park gehen den Besuchern allerlei Gedanken durch den Kopf. Anhand einer „Denkblase“ können Sie erkennen, über was sich die jeweilige Person gerade ärgert oder freut. Je nach Färbung der Symbole (Gelb = Nahrungsmittel, Weiß = Gefühlszustand usw.) lassen sich daraus Rückschlüsse ziehen, in welchen Bereichen es Probleme gibt. Insgesamt umfasst die illustrierte Kollektion der „Thought Bubbles“ 31 verschiedene Bildchen.

automatisch mit Nachschub beliefert; im Full-Modus müssen Sie die Zutaten hingegen eigenhändig auf den Warenmärkten ordern.

Beinahe schon sträflicher Leichtsinn wäre es, wenn man die finanzkräftigen Dreikäsehoche ohne einen Teddybären oder zumindest einen Luftballon nach Hause fahren lassen würde. Das letzte Taschengeld lüchelt man den Knippsen schließlich mit Büchsenwerfen und „Entenangeln“ ab. Bedient wird Theme Park mit der Maus, allerdings ist es oft schneller, mit einem Hot-Key die gewünschte Funktion auszuführen. Schwierigkeitsgrad und Geschwindigkeit lassen sich während des laufenden Spiels in drei bzw. vier Stufen regulieren, der Bildschirmmodus darf gewechselt werden und den Stand der Dinge können Sie jederzeit auf die Festplatte speichern. Mit der Iconleiste haben Sie schnellen Zugriff auf die verschiedenen Attraktionen und Geschäfte, die Personalabteilung sowie das Bankkonto Ihres Unternehmens.

Pfusch am Bau

Den meisten Spaß macht natürlich das Bauen des Parks. Aber genau hier hakt die Ansonst sehr durchdachte Maussteuerung: Auf einen Klick reagiert das Spiel immer leicht verzögert - wenn überhaupt. Deshalb kommt es immer wieder vor, daß man versehentlich ganze Delphinarien an einer falschen Stelle errichtet. Am augenfälligsten wird dieser Makel bei der Konstruktion von Achterbahnen, bei der man dank der unglücklichen Perspektive mit ähnlichen Problemen wie beim U-Bahnbau in SimCity 2000 konfrontiert wird. Die Grafik hinterläßt ebenfalls gemischte Gefühle. Einerseits glänzt Bullfrog mit urkomischen und liebevollen Animationen (z. B. stieliche Westernshows, Ritterturniere, sich übergebende Gäste etc.), andererseits läßt die Geschwindigkeit des Programms stark zu wünschen übrig. Wenn der Park nur mit Irrgärten, Riesenrutschen und Spielwiesenläden bestückt wird, läuft das Spiel

dynamite soft

Tel: 07733/3366

PC

1942-Pacific Air War	DA 87,95	Pinball Dreams	DA 60,95
Al Qadim	EV 67,95	Pinball Dreams Data	DA 38,95
Anstoss	DV 64,95	Pinball Fantasies	DA 60,95
Anstoss World Cup Ed	DV 55,95	Pizza Connection	DA 81,95
Arche Isle	DA 39,95	Privateer	DA 81,95
Battle Isle 2	DV 75,95	Return of Med. Gold	DV 77,95
Bloodnet	DA 83,95	Reunion	DV 71,95
Bundesl. M. 3 Hattrick	DV 88,95	Robinson Requiem	DV 66,95
Cannon Fodder	DV 60,95	Rüsselsheim	DV 66,95
Charbreaker	DV 67,95	S.U.B.	DV 66,95
Christoph Columbus	DV 75,95	Sabra Team	DV 77,95
Cool Spot	DA 55,95	Sam & Max	DA 80,95
Das Schw. Auge 2	DV 77,95	Scotors Zaubersch.	DV 66,95
Dangerous Streets	DA 51,95	Sierra Soccer	DV 69,95
Death or Glory	DV 88,95	Sim City 2000	DA 80,95
Der Clou	DV 77,95	SSN-21 Seawolf	DV 77,95
Der Planer Extra	DV 43,95	Superfrog	DA 57,95
Die Siedler	DV 73,95	Starlord	DV 86,95
F 1	DA 67,95	Star Trek 2	DV 84,95
FIFA-Intern. Soccer	DV 71,95	Strike Squad	DA 86,95
Hanse-Die Exped.	DV 45,95	Subwar 2050 Missions	DA 61,95
Hexx, Heresy o. i.W.	DA 69,95	T F X	DA 81,95
Indy Car R. Tracks	DA 39,95	Task Force 1942	DA 86,95
Intern. Sens. Soccer	DV 42,95	The Chaos Engine	DA 60,95
Kick Off 3	DV 61,95	Theatre of Death	DA 67,95
Mad News	DV 75,95	Theme Park	DV 77,95
Magic of Endoria	DV 77,95	Tie Fighter	DA 79,95
Mortal Combat	DA 58,95	Ultima 8-Pagan	DV 81,95
Outpost	DV 77,95	Werewolf KA 50	DA 67,95
Overlord	DA 67,95	Wing Comm. Armada	DA 73,95
Pacific Strike	DA 81,95	World Cup USA '94	DV 60,95
Peter Pan	DV 63,95	World Cup Year '94	DA 67,95

CD ROM

Anstoss World Cup Ed.	DV 83,95	Microcosm	DA 101,95
BAT 2	DV 77,95	Outpost	DA 83,95
Battle Isle 2	DV 83,95	Pinball Dreams Del.	DA 72,95
Battle Isle 2 Scenery	DV 50,95	Privateer	DA 95,95
Beneath a Steel Sky	DV 101,95	Police Quest 4	DV 79,95
Caribbean Disaster	DV 84,95	Quest for Glory 4	DV 77,95
Day of the Tentacle	DV 86,95	Ravenloft	EV 77,95
Der Clou	DV 77,95	Rebel Assault	DV 86,95
Der Planer + Extra	DV 83,95	Reunion	DV 71,95
FIFA-Intern. Soccer	DV 89,95	Sam & Max	DV 88,95
Gabriel Knight	DV 77,95	Sherlock Holmes	DV 88,95
Goblins 3	DV 94,95	Strike Commander	DA 81,95
Hand of Fate	DV 101,95	Subwar 2050	DV 90,90
History Line	DV 60,95	Syndicate Plus	DV 88,95
Innocent until caught	DV 65,95	T F X	DA 86,95
Iran Helix	DA 77,95	The Maiden Below	DA 68,95
Jurassic Park	DA 66,95	The Horde	EV 119,95
Kick Off 3	DV 63,95	Theme Park	DV 78,95
Lilil Devil	DA 78,95	UFO-Enemy Unkn.	DV 88,95
Lollypop	DA 66,95	Ultima 8-Pagan	DV 102,95
Mad News	DV 83,95	Under a Killing Moon	DV 107,95
Mega Race	DV 72,95	World Cup USA '94	DV 60,95

Wir versenden ausschließlich in
SICHERHEITSPACKUNG OHNE MEHRKOSTEN

**Versandkosten bei Vorkasse nur DM 6,50
und bei Postnachnahme nur DM 9,50**

dynamite soft • Schwarzwaldstr. 2 • 78259 Ehingen

Telefon: 0 77 33 / 33 66

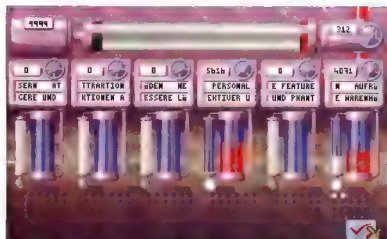
Telefax: 0 77 33 / 67 88

Inh. Winter • Preisänderungen und Druckfehler vorbehalten

MÄDCHEN IN ROTEN KLEID



Jeder einzelne Besucher kann mit einer Art „Röntgenblick“ genau analysiert werden.



In Theme Park „fließen“ die Gelder tatsächlich in die Entwicklung neuer Park-Features.

selbst auf einem behäbigen 386er noch in annehmbarem Tempo ab. Doch wehe, wenn einige Loopings hinzukommen oder die Besucherzahlen ansteigen! Dann wird der Bildaufbau zäh wie ein Kaugummi - und das selbst mit flotten PCs ab 33 MHz. Völlig indiskutable Ausmaße nimmt das holprige Scrolling an, wenn der wesentlich schönere SVGA-Modus aktiviert wird. Und wir möchten bislang, daß nur Origin bis an die Schmerzgrenze des Pentiums geht!

Musikantenstadt

Jedes Fahrgeschäft wurde mit einer eigenen Erkennungsmelodie ausgestattet. Beispielsweise schallt Ihnen beim Piratenschiff ein Seemannslied entgegen. Die Soundeffekte sorgen zwar anfangs für allgemeine Erheiterung, aber schon nach einer Viertelstunde geht einem das anhaltende Volksgemurmel gewaltig auf den Geist. Dazu das schrille Klingeln der Registrierkasse, die Geräusche aus Los-, Schieß-, Toi-



Nur nicht drängeln: Absperrungen sorgen für einen geordneten Ablauf.

letten- und sonstigen Buden und schon ist der Spieler einem Nervenzusammenbruch nahe. Dazwischen stimmen die Fahrgäste der Achterbahn das hohe C an und orientierungslose Hosennätze plärren sich die Seele aus dem Leib. Den absoluten FX-Overkill erleben Ihre Gehörgänge, wenn Sie einen Hamburger-Verkaufstand gleich neben dem Fünfer-Looping positionieren und die Spiegelgeschwindigkeit auf „Ultra“ stellen. Beim anschließenden Brech-Konzert möchte man Angesichts der Mißtöne aus den Boxen am liebsten lauthals miteinstimmen.

größeren Fassungsvermögen, noch atemberaubendere Fahrschäfte und jede Menge skurrile und nützliche Dinge für Ihren Park. Wie wäre es z. B. mit einem vollautomatischen Luxus-WC, an dem auch Al Bundy seine helle Freude hätte? Fortgeschrittene, die dem eigentlichen Design des Parks nichts mehr abgewinnen können, stürzen sich in den Full-Modus. Damit wird Theme Park zum Anschauungsunterricht für erbarmungslosen Kapitalismus: Man spekuliert mit Aktien konkurrierender Firmen und selbst vor Sabotage scheuen sich die „Nieten in Nadelstreifen“ nicht. Wer es schafft, über Jahrzehnte hinweg in der Beliebtheitskala des Publikums ganz oben zu stehen und dem Fettmäpchen namens „Konkurs“ auszuweichen, kann sich getrost bei Euro Disney als Sanierer bewerben. Andernfalls fällt für Sie vielleicht ein Job als „Entertainer“ im Backenhörchen-Kostüm ab...

Petra Mauwöder ■

Statement



Natürlich gehört Theme Park zur Crème de la Crème der Wirtschaftssimulationen, wer könnte daran zweifeln? Die Lobeshymnen der letzten Wochen und Monate scheinen mir aber doch etwas überzogen zu sein. Nur ein Beispiel: Die SVGA-Ansicht wünscht man seinem schlimmsten Feind nicht. Mein handgetunter 66 MHz-

486er ging im HiRes-Modus bereits bei den ersten aufwendigeren Fahrgeschäften in die Knie. Dabei kann man noch nicht einmal das Gelände zoomen oder in 90°-Schritten drehen. Und es soll mir keiner erzählen, daß sich eine solch aufwendige VESA-Grafik nicht mit passabler Geschwindigkeit realisieren läßt. Da wurden von Maxis mit SimCity 2000 vor einem halben Jahr ganz andere Kaliber aufgefahren. Bei aller Kritik an lahmer Grafik und nervenden Soundeffekten muß man Chefdesigner Peter Molyneux und seinem Team hoch anrechnen, daß mit Theme Park endlich mal wieder ein durch und durch innovatives Programm auf den Markt kommt. In Sachen Originalität kann es sich ohne weiteres mit Lemmings oder Mad TV messen. Allerdings geht dem Spiel nach dem ersten Herumprobieren etwas die Puste aus. Die Crux liegt auch hier im Detail: Wie oft schaut man sich z. B. die Animation in der Zirkusmanege an? Zweimal? Dreimal? Und der Unterhaltungswert eines Luftballon-Geschäfts oder eines Aussichtsturms hält sich naturgemäß sehr in Grenzen. Hinter den Fassaden der schillernden Vergnügungswelt mit viel optischem Klimbim und Tschingderassabum verbirgt sich eine komplexe und sehr anspruchsvolle Wirtschaftssimulation.

Jubel, Trubel, Heiterkeit

Neben den spaßigen Attraktionen an sich dürfen Sie auf keinen Fall die Infrastruktur vergessen. Werden z. B. zu wenig Toiletten aufgestellt, verlassen die Gäste nach der dritten Cola notgedrungen das Areal. Die Entwicklungsabteilung konstruiert Busse mit

SPECS & TECS

EGA	Tastatur
VGA	Maus
SVGA	Joystick
EMS	AdLib
386 er	SoundBlaster
HD 17 MB	Roland
MEM 550 KB	General Midi

BESONDERHEITEN

- benötigt 4 MB RAM
- schneller 486 empf.

PREIS lt. Hersteller
ca. DM 120,-

HERSTELLER
Bullfrog

RANKING

Simulation			
75%	80%	70%	85%
Grafik	Sound	Handling	Spielepaß

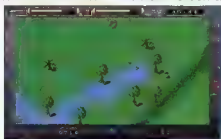
Spieleanzahl	1
Handbuch	deutsch
Spil	deutsch
Kopierschutz	keiner

Theatre of Death

Gruselkabinett

Was darf man von einem Spiel erwarten, das im Verzeichnis C:\TOD installiert wird? Blut, Schweiß und Tränen kleben an der neuen Psynosis-Böllerei, die wie Cannon Fodder aus dem Amiga-Bereich kommt.

Zwischen den beiden - moralisch nicht ganz einwandfreien - Spielen gibt es verdächtig viele Parallelen: Ein Heer aus kleinen Pixel-Männchen zieht gegen ein hochmotiviertes gegnerisches Völkchen in den Krieg. Mit Fadenkreuz und Mausclick erlegt man einen Widersacher nach dem anderen und erobert fremdes Terrain, wobei jeweils nur ein beschränktes Kontingent an Soldaten und Munition zur Verfügung steht. Wurden alle Märtyrer „aufgebraucht“, ist die Mission verloren; die Leichen werden eingesargt und der nächste Trupp angefordert. So brutal das alles klingt: beide Hersteller haben versucht, dem Thema einen mehr oder weniger ironischen Stempel aufzudrücken. Mit dem Unterschied, daß dies dem durch Lemmings weltbekannten Label nur bedingt gelungen ist.



In Seen und Flüssen kommen ihre Jungs nur langsam voran und sind so leichtes „Kanonenfutter“ für ihre Kontrahenten.

Ruhe sanft: Gelegentlich blitzt etwas schwarzer Humor auf (rechts).

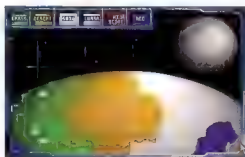


Spiel' mir das Lied von TOD

Wer dieses Spiel erfolgreich absolviert, darf stolz auf sich sein: Geschickte Mausakrobaten bringen es auf mehr Bildschirm-Leichen als in „Full Metal Jacket“, „Platoon“ und „Rambo 1-3“ zusammen.

Freunde von schaurig-schönen Effekten kommen hier voll auf ihre Kosten - mit Maschinengewehren werden die Feinde regelrecht durchsiebt, während andere Krieger mit Flammenwerfern Wachtürme abblakeln oder Minen legen. Wie bei Cannon Fodder dürfen sich die

Kämpfer auch hinter das Steuer eines Helikopters oder Panzer setzen, mit Jetpacks über das Gelände düsen und sich mit anderen skurrilen Fahrzeugen vergnügen. Schon bei Dune 2 konnte man mit größeren Vehikeln über Soldaten-Kolon-



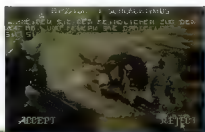
Blaue Fähnchen symbolisieren bereits absolvierte Levels, weiße Flaggen können als nächstes in Angriff genommen werden.

nen hinwegrollen, was auch bei Theatre of Death möglich ist: Lediglich ein leuchtendroter Klecks bleibt auf dem Schlachtfeld zurück und die Anzahl der Gegner reduziert sich dementsprechend. Vor dem Start wird Ihnen ein Lageplan präsentiert, der sich in die Sektoren „Grassland“, „Desert“, „Snow“ und „Lunar“ gliedert. Jede Einheit enthält 15 Missionen; wurden mindestens 13 davon gelöst, können Sie die nächste Stufe „säubern“. Eine Ausnahme bildet der letzte Abschnitt, der fünf unwahrscheinlich schwierige Levels enthält. Während des Spiels dürfen Sie zwischen verschiedenen Kamerapositionen wählen. Eine Übersichtskarte klärt Sie jederzeit über feindliche Stellungen auf und sagt Ihnen, wo sich Ihre Schützlinge auf den riesigen Arealen versteckt halten.

Manöverkritik

Thematik und Aufmachung beider Spiele sind zwar identisch, aber die Hintergrundgrafiken des Psynosis-Clones zwischen den einzelnen Missionen wecken unweigerlich Erinnerungen an Fernsehbilder aus Kuwait oder Ex-Jugoslawien. Hier hätten die Designer etwas mehr Fingerspitzengefühl beweisen MÜSSEN. Wo Cannon Fodder mit detaillierten Landschaften und liebevoll animierten Figürchen glänzt, setzt Psynosis den VGA-Monitor auf Schonkost: Von üppigen Wäldern keine Spur, lediglich häßlich-graue Straßen verschandeln die Szenarien, und die Wiesen sind genauso blaßgrün wie die Grafiker dieses Spiels hinter den Ohren. In den ersten Stunden angeht man sich noch sehr zent

Überflüssige Briefings: Erst wenn der letzte feindliche Soldat das Zeitliche segnet, ist die Mission gewonnen (rechts).



Geschafft! Nach dem glorreichen Triumph wird Bilanz gezogen (links).



Sobald einer Ihrer Soldaten ein Munitionsdotter betritt, dürfen Sie sich mit neuem „Zündstoff“ versorgen (links).



Bosnien-Herzegowina und südamerikanische Guerilla-Kriege: Die Zwischenbilder könnten direkt aus dem heute-journal stammen.

von den makabren Animationen, aber man sieht sich doch sehr schnell an diesen „Gags“ satt. Musik und Effekte sind ebenfalls keine Glanzleistungen und bewegen sich mangels Qualität und Abwechslung in unterdurchschnittlichen Wertungsregionen. Freundlicherweise werden Ihnen die Briefings wahlweise in deutscher Sprache präsentiert, jedoch wurde bei den Menüs, Buttons und Kartenbeschriftungen gehörig geschlapt. Im direkten Vergleich mit dem originellen und schwarzhumorigen Cannon Fodder zieht Theatre of Death also den kürzeren. Wenn Sie an diesem Genre Gefallen finden, empfiehlt sich auf jeden Fall die Variante aus dem Hause Virgin/Sensible Software. Deren Levels sind durchdacht, variantenreicher und für Einsteiger besser geeignet.

als dieses Spiel, das sich aufgrund des hohen Schwierigkeitsgrades vorzugsweise an fortgeschrittene Mausklicker wendet.

Fazit

Eines vorneweg: Meine Sympathien sind eindeutig auf seiten von Cannon Fodder. Sensibles Zwergerl-Armee sprüht geradezu vor bitterbösem, typisch britischem Zynismus, und man hat niemals den Eindruck, als ob die Engländer kriegerische Handlungen verharmlosen oder gar verherrlichen wollten. Bei diesem dürftigen Aufgub habe ich da aber so meine Zweifel



Petra Maueröder ■

Zu Wasser, zu Lande und in der Luft wird der Gegner angegriffen.

SPECS &

EGA	Tastatur
VGA	Maus
SVGA	Joystick
EMS	AdLib
386 er	SoundBlaster
HD 7 MB	Roland
MEM 570 KB	General Midi

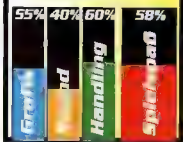
BESONDERHEITEN
- Benötigt
720 KB EMS

PREIS lt. Hersteller
ca. DM 100,-

HERSTELLER
Prognosis

RANKING

Action

**Spieleranzahl** 1Handbuch **englisch**

Englisch	deutsch
-----------------	----------------

Spiele	Deutsch
Konfigurations	Deutsch

[illegible]

32 Seiten
TIPS & TRICKS zum Sammeln
gibt es in allen Zeitschriften
mit diesem Zeichen:



COMPUTEC
ZEITSCHRIFTEN

TIE Fighter

Überläufer

Edel sei der Mensch, hilfreich und gut - von wegen! Wer schon immer mal davon geträumt hat, an der Seite Darth Vaders den Quälgeistern von der Rebellenfront kräftig einzuheizen, ist beim X-Wing-Nachfolger TIE-Fighter bestens aufgehoben.

Geben Sie's zu: Eigentlich waren Sie ja schon immer unzufrieden mit

diesen lächerlichen Klapperkiten, die man Ihnen in X-Wing und Rebel Assault aufschwatz-

te. Die Konkurrenz vom Imperium hat da doch viel mehr zu bieten. TIE Fighter fängt da an, wo die X-Wing-Missionsdiskette B-Wing aufhört; storytechnisch befinden wir uns also zu Beginn des zweiten Star Wars-Films „Das Imperium schlägt zurück“. Diesmal riskieren Sie nicht für die Rebellen Ihr Leben, sondern unterstützen den Imperator Palpatine, der sich mit den lästigen Halbstarken der aufständischen Allianz herumärgern muß. Insgesamt sechs verschiedene Sternenjäger werden Sie im Laufe der Missionen kennenlernen.

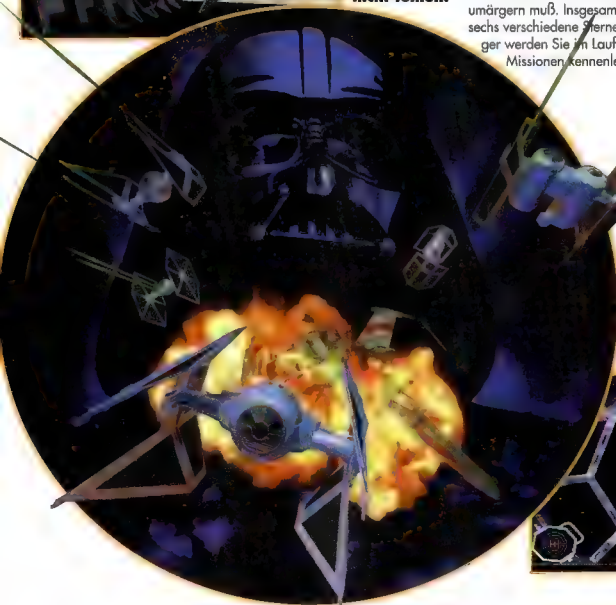
Zahlreiche animierte Zwischensequenzen dürfen bei einem solchen Prachtprogramm natürlich nicht fehlen.

Neben dem TIE Fighter stehen Ihnen der TIE Bomber, TIE Interceptor, TIE Advanced, das Assault Gun-Boat und ein furchtbar geheimer, neuer TIE-Typ zur Verfügung. Demgegenüber sammeln sich die kleinen Flitzer der Rebellen zum Angriff, die X-Wing-Piloten im gleichnamigen Spiel nebst Missionsdisketten kennenlernen konnten: X-Wing, Y-Wing, A-Wing, B-Wing, der Z-O5 Headhunter, den Mon Calamari-Kreuzer und einen Corellianischen Transporter. Daneben gibt es noch Dutzende anderer Raumschiffklassen, angelangen von Fähren und Transportern über Patrouillenboote bis hin zum Sternzerstörer. Aufpassen sollte man auch auf die überall versteckten Minen, die Ihren TIE-Fighter kurzerhand fachmännisch zerlegen.

TIE Fighter Academy

Nach der Grundausbildung können Sie bei entsprechender

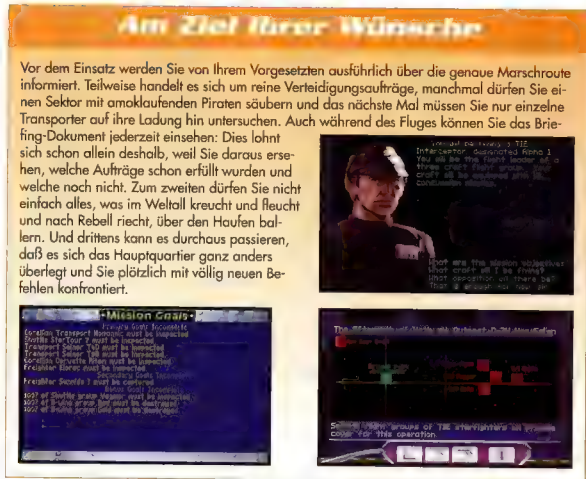
Einem Dauerfeuer aus vollen TIE-Fighter-Rohren hält selbst der widerstandsfähigste X-Wing nicht stand.



Leistung schnell die Karriereleiter hinaufklettern: Kadett, Fähnrich, Leutnant, Captain, Commander, Major, Colonel und General können Sie werden; wie es sich gehört, werden Sie dafür standesgemäß mit Orden und Auszeichnungen dekoriert. Doch bevor Sie die Lorbeeren erröten dürfen, warten auf Sie vier mal sechs Missionen = 24 Kampfeinsätze. Moment, steht auf der Packungsrückseite nicht etwas von 50 Missionen? Das stimmt schon, allerdings sind die LucasArts die Trainingseinheiten und historischen Kämpfe hinzugezählt, so daß diese (Milchmädchen-)Rechnung wieder stimmt. Was allerdings nicht stimmt, ist die Behauptung, man könne die Missionen in beliebiger Reihenfolge fliegen. Sie dürfen lediglich einen der vier Sektoren frei auswählen, müssen aber innerhalb dieser Gruppe immer noch zuerst einen Einsatz schaffen, ehe Sie in den nächsten einsteigen dürfen. Wurde das Primärziel nicht erreicht oder wurde Ihr Fighter abgeschossen, heißt es „The mission was a failure“, und mit einem Mausklick auf „Fly mission again“ dürfen Sie sich nochmals an diesem Auftrag versuchen. Stets werden Sie dabei von einer mysteriösen Gestalt beobachtet, die mit einem schwarzen Umhang verhüllt ist und für die Sie zusätzlich die Sekundärziele absolvieren können. Sowohl von dieser Person als auch von Ihrem Vorgesetzten können Sie sich nach jedem Flug ausführliche Tips holen und Ihren Einsatz bewerten lassen.

Den kenn' ich doch ...

Ein Blick auf die Credits beweist: TIE-Fighter wurde vom gleichen Team programmiert wie sein schon legendärer Vorgänger Lawrence Holland, der Produzent von „The Secret Weapons of the Luftwaffe“ (SWOT) und „Battlehawks 1942“.

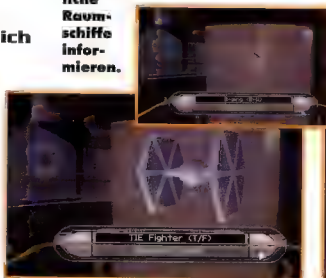


The Battle for Britain“, teilte sich die Arbeit mit Edward Kilham. Dem dynamischen Duo hat LucasArts auch diesmal die Projektleitung übertragen; wenn man sich den Erfolg von X-Wing anschaut, war das sicherlich keine überraschende Entscheidung. Unterstützt werden sie von solch patenten Helfershelfern und langjährigen LucasArts-Mitarbeitern wie Kalani Streicher, Grafikern wie Martin Cameron und den IMUSE-Entwicklern Michael Land

und Peter McCannel, die auch bei Indy 4, Day of the Tentacle und anderen Straßengefegern ihre Finger im Spiel hatten. Da überrascht es nicht, daß die Jungs die Erfahrungen bei X-Wing und die Wünsche der Fans beim Design von TIE Fighter in ihre Planungen mit einbezogen. Was zuerst auffällt, ist die verbesserte 3D-Grafik. Schon bei X-Wing kamen die sehr schnellen Polygongrafiken zum Einsatz, aber die Objekte sahen sehr nach

Baukasten-Modellen aus. Neu hinzugekommen ist ein technischer Kniff mit der Bezeichnung „Gouraud Shading“, was nichts anderes heißt, als daß die Flächen in verschiedenen Farbabstufungen dargestellt werden. Licht und Schatten beeinflussen nun das Aussehen der Raumschiffe, während Explosionen mit Wing Commander-ähnlichen Bitmap-Grafiken realisiert wurden. Durch diesen Balance-Akt schlagen die Grafiker gleich zwei X-Flüger mit

Im Tech-Raum können Sie sich sowohl über eigene als auch feindliche Raumschiffe informieren.



Besonders tapfere Krieger werden mit Orden und Titeln reich beschenkt.



einer Klappe: Erstens sind die Raumschiffe selbst bei etwas konfusem Schlachtfeld-erstaunlich schnell unterwegs und zum zweiten sieht das Ganze extrem cool aus. Standardware hingegen bei den sonstigen Animationen: Bis man die ersten nennenswerten „spektakulären Filmsequenzen“ (Zitat aus der TIE Fighter-Werbung) zu Gesicht bekommt, muß man schon einige Stunden fliegen und die

ersten Missionen und Medaillen eingehend haben.

Oscarreife

Für Soundkartenbesitzer gibt es eine gute und eine schlechte Nachricht. Zuerst die gute: John T. Williams, der mehrfache Oscar-Preisträger und Filmmusik-Komponist („E. T.“, Indiana Jones-Trilogie, Krieg der Sterne-Filme, „Jurassic Park“) ist auch diesmal wieder

mit von der Partie. Die branchiale Orchester-Unterstützung verleiht dem Spiel einmal mehr die patriotische Aura, die ein solches Epos einfach braucht. Die Ohrwurm-Qualitäten der Star Wars-Sinfonie (immerhin die meistverkaufte Filmmusik aller Zeiten) erreichen seine neuen Werke nicht. Bereits das Opening ist eine herbe Enttäuschung und klingt wie eine mißhandelte Kreuzung aus Star Wars- und Indy-Theme.

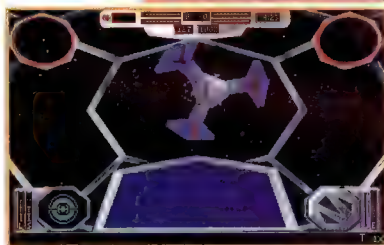
Für die Actionsequenzen bediente man sich einer Methode, die auch in Kinofilmen verwendet wird: Wenn Sie in eine brenzlige Situation geraten, ändert sich das Musiktempo, einzelne Instrumente kommen hinzu und der Sound klingt „dramatischer“, als wenn Sie gemächlich auf das Eintreffen eines Raumtransporters warten. Dieser Kniff verleiht dem Spiel zusätzliche Atmosphäre. Obendrein erklingen die digitalisier-

Klein mal wieder

Das lästige Dateienkopieren und -umbenennen von guten Piloten, wie es in X-Wing noch erforderlich war, hat ab sofort ein Ende. Mit einer integrierten Backup-Funktion können Sie bestimmen, daß der Pilot vor jeder Mission automatisch zwischengespeichert wird. Mit Auto-Restore aktivieren Sie die Wiederbelebung nach jedem unglücklich verlaufenen Einsatz. Außerdem lassen sich auch einzelne, herausragende Flieger unter verschiedenen Namen speichern und laden.



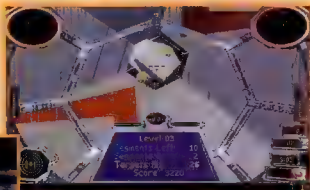
Bei der Anmeldung zum Pilotenlager dürfen Sie aus einer Liste den gewünschten Helden auswählen.

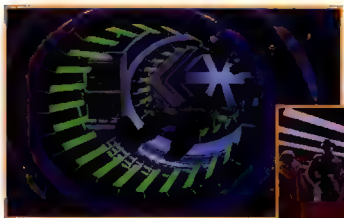


Nach geglückter Mission kehren Sie auf Knopfdruck zur Basis zurück.

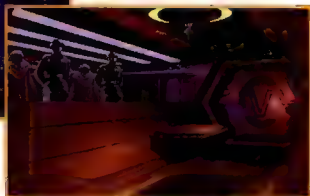
TIE Fighter Academy

Da wahrscheinlich noch niemand die Vorzüge eines „echten“ TIE Fighters in natura erleben konnte, wurde auch in dieses Spiel ein Simulator eingebaut, mit dem Sie knifflige Standard-Situationen üben können. Die harmloseste Variante ist ein Parcours, auf dem Sie AFT-like kleine Pyramiden und Kugeln abschießen müssen. Bei jedem Treffer erhalten Sie eine Gutschrift in Form von Sekunden; je länger Sie sich in dem System halten können, desto mehr Punkte erreichen Sie bei der Endabrechnung. Im Gefechtsraum dürfen Sie historische Einsätze nachfliegen; bis auf die Tatsache, daß man hier nicht „sterben“ kann, unterscheidet sich diese Trainingseinheit nicht von einer Mission.





Nach einem Abschuß durch die Rebellen wird der erstmals strahlende Held eingedost und eliminiert.



ten Star Wars-Effekte in Stereo - entsprechendes Equipment vorausgesetzt. Rauscht beispielsweise ein A-Wing quer über Ihre Flugbahn, hört man das typische Geräusch zuerst aus dem linken, dann aus dem rechten Lautsprecher. Auch an Sprachausgabe wurde gedacht; allerdings beschränkt sich dies auf einige Funksprüche und kurze Hinweise bei einzelnen Menüs; längere Dialoge sucht man leider vergeblich.

Maus fantastisch; eine Hand sollte man für die Tastatur reservieren, mit der Sie von der Waffenauswahl bis zur Schubkontrolle alle Funktionen bis auf die eigentliche Steuerung des Fighters abrufen können. Die Belegung stimmt bis auf einige Kleinigkeiten mit X-Wing überein, so daß ein alt-

gedienter Rebell sofort ins Geschehen einsteigen kann. Darüber hinaus sind die Cockpit-Anzeigen weitgehend kompatibel: Das Radar zeigt Freund und Feind als kleine Pünktchen mit denselben Farbcodes (z. B. Grün = Gegner) wie der Vorgänger.

Petra Maueröder ■

X-Wing deluxe

Was Tie Fighter von Anfang an sympathisch macht, sind die relativ bescheidenen Hardware-Anforderungen, die mit denen von X-Wing fast identisch sind. Richtig flott wird das Spiel wie immer erst ab einem 486 DX/50, auch wenn theoretisch schon ein 386er mit 33 MHz genügt. Mit einigen Megabytes EMS geht das Spiel auch auf diesen vergleichsweise langsamen Rechnern ab wie eine Rakete. Erfreulich auch bei der Steuerung: Neben dem Joystick liegt es sich auch mit der

SPECS & TECHS

E6A	Tastatur
VGA	Maus
SVGA	Joystick
EMS	AdLib
386 er	SoundBlaster
HD 14 MB	Roland
MEM560 KB	General Midi

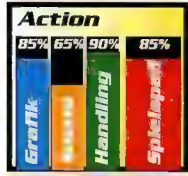
BESONDERHEITEN

- Nachfolger zu X-Wing

PREIS lt. Hersteller ca. DM 120,-

HERSTELLER LucasArts

RANKING



Spieleanzahl 1

Handbuch deutsch

Spiel englisch

Kopierschutz normal

Entertainment

Skandal! Vor meinem geistigen Auge sehe ich jetzt schon die imperialen Sturmtruppen unserer Leserschaft vor dem Redaktionsgebäude aufmarschieren, die sich fragen: „Warum ist TIE-Fighter nicht Spiel des Monats geworden?“ Ganz einfach: Gegenüber Theme Park fehlt der dunklen Seite der Macht schlicht und ergreifend der entscheidende Kick Innovation, der den Freizeitpark-Simulator zu etwas Besonderem macht. Vor über einem Jahr war X-Wing eine Sensation - zum ersten Mal konnte man als Star Wars-Fan selber den Joystick in die Hand nehmen und den Sternenzerstörer bombardieren. Zum jetzigen Zeitpunkt ist TIE Fighter halt nur ein weiteres Action-Spiel unter vielen. Im Prinzip ist es völlig egal, ob man jetzt mit einem X-, Y- oder sonstigen -Wing durch die Galaxis rumpelt oder mit einem TIE-Fighter. Spaß macht beides und die Unterschiede im Spielablauf sind wirklich minimal. Mission auswählen, fliegen, kämpfen, siegen, jubeln - und das satte 50 mal.



Traum Welt
Telefon : 0355 - 792777
Lautitzer Strasse 8, 03046 Carlowitz

Unser Tip des Monats:

Outpost
(Deutsche Version)
nur 89,95 DM

Programm	PC
Alfheim	DA 89,95
Alone in the Dark 2	DV 79,95
Amnesia	DV 69,95
Battle Island 2	DV 89,95
Batoko Sue	DV 79,95
Beneath a Steel Sky	DV 89,95
Biologie	DA 89,95
Bismarck	DA 89,95
Bundesliga Man. 3	DV 89,95
Burglar 10	DV 89,95
Burning Steel 2	DV 89,95
Clarence Fodder	DA 69,95
Chetophor Kolobun	DV 89,95
Comanche - Operation Wint	DA 85,95
Comanche Mission Disk 1	DV 89,95
Comanche Mission Disk 2	DV 89,95
Cool Report	DA 79,95
Das schwarze Auge 2	DV 79,95
Day of the Warrior	DV 89,95
Der Planer	DV 89,95
Die Wälder	DV 79,95
Dune 2: Battle for Arrakis	DV 79,95
Eye of Bahador 3	DV 79,95
F 14 Riggs	DV 79,95
FIFA-9000	DV 79,95
Flugsimulator 5.0	DV 129,95
General Knight	DV 79,95
hattrick	DV 79,95
Indy Car Racing	DV 79,95
Jarry 9	DV 79,95
Legend of Kyandis 2	DV 89,95
Lollipop	DA 79,95
Lord of Power	DV 89,95
Luther Mathias Fußball	DA 84,95
Mad Wier	DV 79,95
Nemesis	DA 89,95
Outpost	DA 89,95
Pha. Strike Speech	DA 39,95
Pacific Strike	DA 89,95
Privateer	DA 89,95
Privateer Speech Pack	DA 39,95
Privateer Typoon Deluxe	DA 89,95
Sam & Max	DV 89,95
Sea City 2000 Scenario	DV 39,95
SSK-21 Sawmill	DV 79,95
Star Trek 2	DV 89,95
Star Trek	DV 89,95
Strike Commander	DA 89,95
Strike Commander Speech	DA 39,95
Strike Commander Tac Op	DA 89,95
Subwar 2000	DA 89,95
Superling	DA 89,95
Syndicate	DA 79,95
Syndicate Data Disk	DV 89,95
T.P.X.	DV 89,95
The Legacy	DV 89,95
Tie Fighter	DV 89,95
Tornado	DA 79,95
Ultima 8 - Pagan	DA 89,95
Ultima Underworld 2	DA 79,95
Warlord	DV 89,95
Wing Commander Academy	DA 69,95
X-Wing B Wing Mission	DA 49,95
X-Wing DX	DV 79,95
X-Wing Upgrade Kit	DV 54,95

CD - ROM

A Head Day Night	DV 79,95
Battle Isle 2 Scenario	DV 89,95
Battle Isle 2 Scenario	DV 49,95
Comanche CD	DV 89,95
Day of Terrors	DV 84,95
Der Kassenführer Mann	DA 89,95
Goldmine 3	DV 119,95
Outpost	DV 89,95
Pha. Strike Speech	DV 39,95
Rebel Assault	DV 89,95
Strike Commander	DV 89,95
Syndicate Plus	DV 89,95
The Journeyman Project	DV 79,95
Tie Fighter	DV 89,95

weitere auf Anfrage

Neu!!!
Jetzt auch in BTX!
Einzig deutschlandweit
BRÄUN eingeben
Das Kleingedruckte
Alle aufgeführten Preise sind Vertriebspreise.
Versandkostenanteil:
000,01 DM-100,99 DM=10,00 DM
100,01 DM-200,99 DM=06,00 DM
ab 200,01 DM ist der
Versandkostenanteil 0,00 DM
Singe Spiele und Softwarepreise nicht für den
Verpackungsschutz der besten Spieler
(Händlerfragen sind erwünscht)

Kick Off 3

Abpfiff

Die Weltmeisterschaft ist vorbei, doch die Fußballspiele bleiben. Etwas verspätet, aber gerade richtig zu den Finalrunden bringt Anco den dritten und vorerst letzten Teil ihrer mittlerweile legendären Fußballserie Kick Off auf den Markt.

Wer den Werdegang (Kick Off, Player Manager, Kick Off 2, Goal) der Serie verfolgt hat, wird sich an einen Namen mit Sicherheit erinnern: Dino Dinil! War sein Name auf der Verpackung zu lesen, so konnte man fast schon sicher sein, daß es sich um ein qualitativ zufriedenstellendes Spiel handelt. Diesmal kann man das Cover drehen und wenden, die Rückseite aufgeregt in sich hineinschlingen, Dino Dinis Signatur wird man nirgends finden. An seine Stelle ist nun Steve Sprech gerückt, und der ist

noch nicht so bekannt, daß er als Verkaufsargument über dem Titel stehen muß. Und daran wird sich wohl in naher Zukunft auch nichts ändern... Kommen wir zum ersten Kritikpunkt: die Installation. Es ist zwar sehr läßlich, daß auf eine Paßwortabfrage verzichtet wurde, aber dafür die mittlerweile antiquierte Keydisk wieder aus der Schublade zu ziehen, wird wohl die wenigsten begeistern. Vor allem, weil das Diskettenlaufwerk während der gesamten Spielzeit munter vor sich hinsummt. Für den Laien ist das nicht weiter schlimm, nur ein wenig ungewohnt. Wirklich schlimm sind hinge-



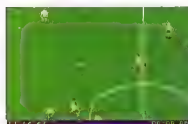
gen die absolut übertriebenen Hardwareanforderungen. Sollte vier Megabyte Erweiterungsspeicher müssen freigemacht werden, um Kick Off 3 genießen zu dürfen. Der Clou: im Handbuch wird mit keiner Zeile erwähnt, wie man das auf die Reihe bekommt. Blutige Anfänger und Gelegenheitspieler müssen sich also durch das DOS-Handbuch kämpfen oder das gesamte Programm dem Müllleimer übergeben.

Aufhören!

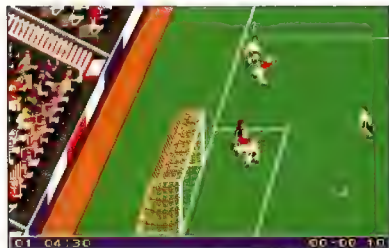
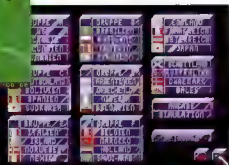
Genauso wie das Programm in den ersten Minuten bei der Installation begonnen hat, setzt es sich später fort. Zwar sind alle möglichen und unmöglichen Turnier- und Meisterschaftsrunden vorhanden, jedoch wurden die Menüs so lieblos gestaltet und ins Deutsche übersetzt, daß man sich mit rasender Geschwindigkeit durch sie hindurchklickt, um möglichst schnell den Rasen

betreten zu können. Hier ergibt sich das gleiche Bild. Die Sprites sind weder schön gezeichnet noch angemessen animiert, dafür bewegen sie sich aber mit einer moderaten - nicht zu schnell und nicht zu langsam - Geschwindigkeit über das Feld. An die Steuerung hat man sich nach zwei bis drei Spielen gewöhnt, und man kann die ersten Erfolge verbuchen. Das soll nun aber nicht heißen, daß die Kickerei wahnsinnigen Spaß macht und stundenlang an den Bildschirm fesselt, nein, vielmehr kämpft man sich von Spiel zu Spiel, immer mit der Frage im Hinterkopf: aufhören oder weiter-spielen? Spätestens nach dem sechsten Spiel sollten Sie eine Entscheidung gefaßt haben. Bei mir lautete sie: Abpfiff!

Oliver Menne ■



Kick Off 3 stellt keine große Verbesserung zum Vorgänger dar.



SPECS & TECS

EGA	Tastatur
VGA	Maus
SVGA	Joystick
EMS	AdLib
386er	SoundBlaster
HD 3 MB	Roland
MEM 590 KB	General Midi

BESONDERHEITEN
- benötigt 4 MB
EMS-Speicher

PREIS lt. Hersteller
ca. DM 100,-

HERSTELLER
Anco

RANKING

Sportspiel

30%	45%	60%	38%
Grafik	Sound	Handling	Spieldiagramm

Spieleranzahl	1-8
Handbuch	deutsch
Spiel	deutsch
Kopierschutz	Keydisk

World Cup USA 94

Ausgeschieden

In den letzten Wochen ging es in Amerikas Stadien und Arenen heiß her, und so manch einer hätte sich mit Sicherheit gewünscht, das hektische Treiben auf dem Spielfeld am heimischen Monitor nachahmen zu können.

Leider schaffen es nur wenige Hersteller, ihre Produkte termingerecht auf den Markt zu bringen. Sogar das offizielle Spiel zur Fußballweltmeisterschaft ließ zwei Wochen auf sich warten und erschien längst überfällig zum Viertelfinale. Erst eine sündhaft teure Lizenz erwerben und dann auch noch mit gewaltiger Verspätung ausliefern? Das kann doch wohl nicht Sinn dieser Investition gewesen sein, oder?

Debakel

Die Installation erweist sich als genauso nervenaufreibend und dramatisch wie die ersten Spiele der deutschen Mannschaft. Wird im Handbuch noch groß und breit beschrieben, daß man mindestens ein Megabyte EMS-Speicher konfigurieren muß, so erfährt man beim Programmstart, daß man auf keinen Fall einen Speichermana-

ger wie EMM386 verwenden darf. Wie soll das funktionieren? Darüber hinaus verlangt das Spiel ein Minimum von 602KB verfügbaren Hauptspeicher, so daß Besitzer einer Soundkarte, die diverse Treiber benötigt, vor dem nächsten Problem stehen. Für Laien, denen AUTOEXEC.BAT und CONFIG.SYS Bücher mit sieben Siegeln sind, eine scheinbar unlösbare Aufgabenstellung. Wenn alles nichts hilft, muß eben ohne Sound gespielt werden. Das ist aber nicht allzu schlimm, denn World Cup USA 94 hat seine liebe Mühe mit SoundBlaster-kompatiblen Karten, wie zum Beispiel der Pro Audio Spectrum, dem Logitech Soundman und der Orchid Sound- bzw. Gamewave. Das ohrenbetäubende Krachen und Scheppern, das aus den Boxen klingt, läßt sich erst mit einem echten SoundBlaster identifizieren: es sind gesampelte Gitarrenriffs!



Das Spiel an sich macht auf dem ersten Blick einen soliden Eindruck. Die gut durchdachten Menüs lassen sich schnell durchschauen, denn jede Funktion ist mit einem einwandfrei zu identifizierenden Icon belegt. Nach den diversen Einstellungen - und bei der Optionsfülle, kann man schon satte zehn Minuten damit verbringen - kommt die große Ernüchterung. Das erste Spiel auf einem Pentium war eine glatte Pleite; zur Halbzeit mit 10:0 gegen die USA hintenzuliegen, ist wirklich kein Vergnügen. Der Grund? Das Spiel hat allem Anschein nach keine Geschwindigkeitsanpassung. Die Spieler rasen mit Tempo 130 über den Platz, was dem Computergegner natürlich nicht viel ausmacht, er kann ja alles be-

rechnen. Nur der menschliche Spieler guckt dumm aus der Wäsche, wenn er keinen Ball über die Mittellinie bringt. Auf einem 486er stellten sich geringfügige Verbesserungen in Sachen Geschwindigkeit ein, dafür traten aber Mängel bei der Spielbarkeit und der Steuerung ans Tageslicht.

Fazit

World Cup USA 94 ist geringfügig besser als Kick Off 3, aber deshalb noch lange kein Schlagerspiel. Aufgrund der guten Menüführung und der akzeptablen Geschwindigkeit auf langsamen Rechnern liegt es mit zwei Prozentpunkten mehr ganz knapp vorne.

Oliver Menne ■



Knapp daneben! Aufgrund der hohen Geschwindigkeit passiert das nur allzu oft.

SPECS & TECS

EGA	Tastatur
VGA	Maus
SVGA	Joystick
EMS	AdLib
386 or	SoundBlaster
HD 5 MB	Roland
MEM602 KB	General MIDI

BESONDERHEITEN
- offizielles Spiel zur WM 94

PREIS lt. Hersteller
ca. DM 100,-

HERSTELLER
U.S. Gold

RANKING

Sportspiel

40%	35%	40%	40%
Grafik	Sound	Handling	Spielspaß

Spieleranzahl 1-8
Handbuch deutsch
Spiel englisch
Kopierschutz keiner

Nicht mehr ganz rechtzeitig zum 50. Jahrestag der alliierten Invasion in der Normandie veröffentlicht Virgin eine Flugsimulation, die zeigt, daß es durchaus möglich ist, Super-VGA und hohe Geschwindigkeit miteinander zu vereinbaren.

Overlord

Überflieger

Man schreibt den 6. Juni 1944. Die Alliierten haben sich endlich entschlossen, den Anfang vom Ende des Dritten Reiches einzuleiten. Doch bereits lange Zeit vorher wurden die

deutschen Truppen durch die alliierten Luftangriffe müde gemacht: wichtige Versorgungspunkte, Industrieanlagen und Verteidigungsstellungen, aber auch Verkehrswege und Raketenstellungen wurden

immer wieder das Ziel unregelmäßiger Angriffe.

Steigende Ansprüche

Der Spieler übernimmt nun die Rolle eines amerikanischen Piloten, der gerade erst an die britische Nordküste versetzt wurde. Viel Zeit zum Eingewöhnen bleibt nicht, denn die Einsatzleitung wartet schon mit dem ersten Auftrag. Nachdem sich der Spieler für einen der drei Flugzeugtypen eingetragen hat, bekommt er eine darauf abgestimmte Mis-

sion zugewiesen. Während man anfangs meist nur als Eskorte für große Bomber eingesetzt wird, erhält man im Laufe des Spiels immer schwierigere Missionen zugewiesen, die in immer stärkerem Maße den Spieler auf sich selbst stellen.

Multimedia

Vor jeder Mission des Campaign-Modus erfolgt eine ausführliche Einsatzbesprechung, bei der die Bodenziele mit Texten, Dias und kurzen Filmen vorgestellt werden. Mögliche Gefahrenquellen wie Flak oder deutsche Jäger werden ebenso angesprochen wie auch Ziele, die sich im Angriffsgebiet befinden. Die Einsatztypen folgen keineswegs einem starren Muster, sondern sind meist zufällig gewählt, bereits geflogene Missionen nehmen allerdings ebenfalls Einfluss auf die zukünftigen Einsätze. Die Luftkämpfe sind eine schwierige Aufgabe für den Piloten, da der Computer die deutschen Flugzeuge recht intelligent führt - die Zielsicherheit hingegen hängt vom gewählten Schwierigkeitsgrad ab, so daß der Dogfight alles in allem fair ist. Die Bodenziele sind über halb Frankreich verteilt und werden jeweils von massiver Flugabwehr verteidigt. Die zu zerstörenden Objekte reichen von gut getarnten Bunkern und versteckten Raketenbasen über Brücken und Bahnhöfe bis hin zu beweglichen Zügen, Schiffen oder mobilen Hauptquartieren.



Overlord kann mit schnellen Grafiken aufwarten, trotz der detaillierten SVGA-Darstellung.



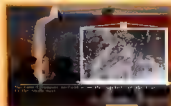
Vergleichsweise gut

Wer nur einen spontanen Einsatz fliegen möchte, wird mit Overlord bestens bedient: ähnlich Chuck Yeager's Air Combat lassen sich in kürzester Zeit kleine Missionen zusammenbasteln, für die das eigene Flugzeug, das gegnerische Boden-

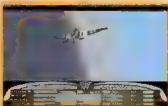
Nicht nur im Spiel werden ausgezeichnete Grafiken geboten, sondern auch beim Briefing.



Ein typischer Tag im Leben von Brett Scott



Frühmorgens wird unser junger Pilot zur Einsatzbesprechung bestellt, wo ihm neueste Luftaufnahmen, Statistiken, Ziel- und Einsatzinformationen gegeben werden.



Der kurze Flug über den Ärmelkanal kann vom Autopiloten übernommen werden, ein Zeitraffer ist ebenfalls verfügbar. Die viel zu kleine Karte ist kaum zu gebrauchen, eine Zoom-Funktion gibt es nicht.



Nach kurzer Zeit ist das heutige Ziel zu sehen, eine gut bewachte Fabrik. Erst nachdem die Flakstellungen beseitigt wurden, kann man sich über die Produktionsstätten hermachen.



Bevor er es sich in der Basis gemütlich machen kann, macht Scott auf dem Rückweg noch schnell einen Abstecher zu einer Raketenbasis, die Bewohner Londons werden es ihm danken.

Groß Electronic

Hardware - Software - Zubehör

Großhandel
für
Computerspiele
und Zubehör

PC

CD ROM

AMIGA

CD 32

MEGA DRIVE

MEGA CD

SNES

3DO

Lieferung
nur an
Händler!

Bitte Preisliste
anfordern!

Groß Electronic

Computerspiele - Zubehör

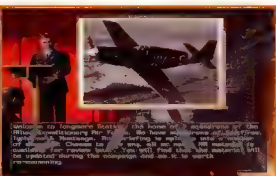
Gartenweg 4

D-94133 Röhrnbach

Telefon 0 85 82 / 15 99

Telefon 0 85 82 / 86 39

Telefax 0 85 82 / 86 25



Das Briefing spart nicht mit Effekten. Die zahlreichen Animationen lassen fast schon auf ein CD-ROM-Produkt schließen.

Die SVGA-Grafik kommt nicht nur der detaillierten Außenansicht, sondern auch den klar gezeichneten und übersichtlich angeordneten Instrumenten zugute.



ziel sowie der gegnerische Lufteininsatz selbst ausgewählt werden kann. Ein Übungsmodus im herkömmlichen Sinn entfällt daher. Natürlich muß sich ein neuer und noch dazu aufseherregender Flugsimulator Vergleiche mit berühmten Verfahren gefallen lassen, wie beispielsweise TFX oder Pacific Strike. Und der fällt nicht leicht: Während Overlord mit hochauflösenden Grafiken glänzt, die nur selten etwas grobkörnig werden, haben die beiden anderen in puncto Geschwindigkeit die Nase vorn. Overlord hat wohl die beste Einsatzbeschreibung, die ich je bei einem Flugsimulator gesehen habe. Im Gegenzug wird auf eine echte Storyline verzichtet, die den Spieler persönlich mit einbezieht und so längere Zeit am Spiel fesseln kann. Lediglich die gegenseitige Beeinflussung der Missionen stellt ein interaktives Element dar.

Schön schnell

Grafisch kann Overlord durchaus überzeugen. Die Super-VGA-Grafik ist momentan konkurrenzlos, da es den Programmieren gelungen ist, alle momentan aktuellen Techniken wie Gouraud-Shading, Imagemapping u. v. m. in akzeptabler Geschwindigkeit auf den Bildschirm zu bringen. Allerdings

ner die Puste aus, soll er in Bodennähe die Grafik in höchster Detailstufe zusammen mit bestem Sound berechnen. Um dem Diashow-Effekt zu entgegen, bedient sich das Programm eines einfachen Tricks: das Bild wird kurzzeitig etwas schmaler gemacht. Trotz der vierfach höheren Auflösung ist es aber keineswegs einfacher als bisher, Luft- und Bodenziele auszumachen, da die Farben äußerst kontrastarm gewählt wurden. Der Sound entspricht der üblichen Geräuschkulisse, d.h. unauffällige Hintergrundmusik und dezente Motorengeräusche, lediglich das MG wurde mit einem wahrhaft häßlichen Donner bedacht. Die Steuerung des Flugzeugs erfolgt über Tastatur oder Joystick, wobei Overlord auch den Flightstick Pro, Thrustmaster und Fußpedal akzeptiert. Die Maus wird leider nicht unterstützt, obwohl die Steuerung mit ihr auch nicht schwammiger hätte ausfallen können als mit dem Joystick.

Fazit

Mit der hervorragenden Grafik, den komplexen und anspruchsvollen Missionen, die selbst mit der vorbildlichen Einsatzbeschreibung nicht einfacher werden, reißt sich Overlord in die Spitzengruppe aktu-

eller Flugsimulationen ein. Für Realitätsetischen ist Overlord jedoch nicht geeignet, Kämpfertypen dürften hier eher angesprochen sein. Das

einzige wirkliche Manko ist die fehlende Hintergrundstory, die das Spiel spannender und sympathischer gemacht hätte.

Harald Wagner ■

Statement

Nun ja. Ein weiterer Flugsimulator, ein weiteres Kriegsspiel. Nichts neues also? Doch, da mit Overlord erstmals eine Simulation in echtem Super-VGA mit akzeptabler Geschwindigkeit gelungen ist. Und das wird Folgen haben: nicht nur, daß bald alle namhaften Hersteller mit entsprechenden Produkten nachziehen werden, die noch schneller, bunter, komplexer und anspruchsvoller sind, solche Produkte bringen dem heimischen PC auch Virtual Reality näher - ein neues Eingabegerät, ein VR-Helm, und wegen der zwei Bildschirme etwa doppelte Rechnerleistung reichen also für die fast perfekte Illusion aus.



SPECS & TECS

EGA	Tastatur
VGA	Maus
SVGA	Joystick
EMS	AdLib
386 or	SoundBlaster
HD 13 MB	Roland
MEM 580 KB	General Midi

BESONDERHEITEN

- benötigt VESA-Treiber für SVGA

PREIS lt. Hersteller

ca. DM 120,-

HERSTELLER

Virgin

RANKING

Simulation

87%	85%	75%	78%
Grafik	Handbuch	Spiele	Kopierschutz

Spieleranzahl

1

Handbuch

englisch

Spiele

englisch

Kopierschutz

keiner

DAS NEWS Magazin

für alle Computer- und Videospieler

Mit **PLAY TIME**



Anderen immer einen Schritt voraus, mit den

Highlights und Projekten von morgen. **PLAY TIME** hat die heißesten News aus

den Schaltzentralen der internationalen Softwarehäuser.

JETZT IM ZEITSCHRIFTENHANDEL ERHÄLTlich!





DIE **COMPUTEC** POWERTIPS 9/94

PLAYERS GUIDE

Ultima VIII

Teil 2, Seite 161-172

Al Qadim

Teil 1, Seite 173-184

Die Siedler

Seite 185-188

The Horde

Seite 189-192

FREIZERS Seite 192

Crazy Cars 3

Eye of the Beholder

Gods

Jurassic Park

Magic Pockets

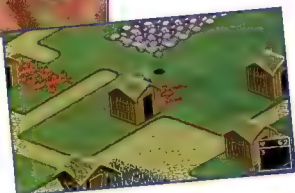
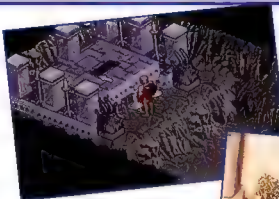
Pinball Dreams

Prince of Persia

Star Control 2

Wizkid

Die Tips & Tricks
finden Sie aus
technischen Gründen
ab Seite 67.



Ja, ich möchte HELP-Sammelordner für meine AMIGA Magazin-Tips bestellen:
_St. HELP-Sammelordner „PC Games“ Je 10,- DM _____

Gesamt _____ DM
zzgl. Verpackungs- und Versandkosten (Inland DM6,-/Postland DM13,-) DM _____

Ich zahle den Gesamtbetrag von _____ DM

☐ bar (Geld liegt bei)
☐ per V-Scheck
☐ per Nachnahme (+ Nachnahmegebühr DM 7,50)

Coupen bitte schicken an:

Computec Verlag
Leserservice
Postfach
90327 Nürnberg

Name _____

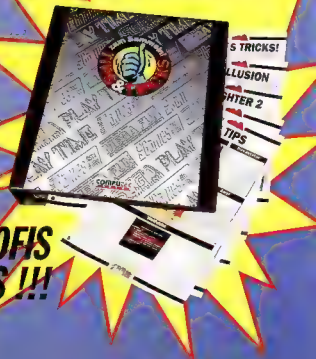
Straße _____

PLZ Wohnort _____

Datum/Unterschrift _____

JETZT SAMMELN!

- für deine Power-Tips aus dem PC GAMES
- für die wichtigsten 320 Seiten des Jahres
- für nur DM 10,-



VON SPIELEPROFIS FÜR SPIELEPROFIS !!!

Post & Script

**Leserbriefe schicken
Sie bitte an folgende
Anschrift:**

**CompuTec Verlag
Redaktion
PC Games
Leserbriefe
Isarstraße 32
90 451 Nürnberg**

**Sinnwahrende
Kürzungen behält
sich die Redaktion
vor.**

▼ ECHO

Moin Rainer,
ich halte es einfach nicht mehr aus! Ich muß jetzt einfach einen Brief schreiben. Manche Leserbriefe sind einfach erbärmlich. Ich frage mich, wie Du das erträgst? Wieviel Dummheit ist eigentlich nötig, um solchen Schund zu produzieren? Da schreibt z.B. ein anonym Freund, daß Ihr seine Freunde (hat der überhaupt welche?) anzeigen sollt. Aus welcher Mülltonne ist der wohl entsprungen? Oder der Mochteggern-Hacker mit seiner superlotten Ausrüstung (ich frage mich, wozu man sowas braucht), der wohl von Beruf Sohn ist und etwas zuviel Geld hat, sollte seine Angeberei auf das beschränken, von dem er etwas versteht. Jetzt wird es schwierig für ihn! Übrigens sind Deine Kommentare oft gar nicht so schlecht, aber bei solchen Lachnummern mußt Du im Kampf gegen die Dummheit härter durchgreifen.

**Euer treuer Leser
Jürgen Brecht**

Leider muß ich Dir mitteilen, daß mir Dein Brief auch nicht so recht weitergeholfen hat. Was verstehst Du unter „härter durchgreifen“? Sollte ich auf derartige Briefe zukünftig verzichten? Das wäre mir arg unangenehm, weil ich solche Epistel eigentlich recht unterhaltsam finde. Man sollte es nicht so vermissen sehen und sich einfach über diese verbalen Entgleisungen amüsieren. Natürlich wäre es auch möglich, diese Seiten mit ausschließlich ernsthaften Anfragen zu füllen. Fände ich zwar weder besonders sinnvoll - von unterhaltsam will ich noch gar nichts schreiben. Gerade zu diesen zwei angesprochenen Briefen kam eine Unzahl von Zuschriften. Find ich eigentlich gut! Zwar bin ich sehr gern bereit, dem Leser zu geben, was der Leser begehrt, doch dazu wäre es nötig, daß mir der Leser mitteilt, wie er es haben möchte. Ich habe Euch den Ball zugeworfen - fangt ihn auf und werft ihn zurück. Wenn kein

Echo kommt, suche ich mir eine Lehrstelle als Bäcker.

▼ LANGES ECHO

Hallo Rainer,
jetzt habe ich mir auch einmal die Mühe gemacht, Dir einen Brief zu schreiben. Na ja, eigentlich war es ja mein „PH Jet Desk“ (ich will keine Schleicherwerbung machen). Das Lob an Eure Zeitschrift kann ich mir sicher sparen, da Du wahrscheinlich schon oft genug gehört hast, daß die PC Games super ist.

1. Da ich weiß, wie Dich Leserbriefe über XXXX nerven, fange ich erst gar nicht damit an, Dir meine Meinung darüber zu sagen, sondern ich würde mal lieber Deine Einstellung zu diesem Spiel wissen.
2. Ich habe leider die Ausgabe der PC Games, in der das Poster vom Redaktionsteam war, verpaßt. Wie kann ich das Poster bestellen?
3. Eine Bitte kommt jetzt an denjenigen, der bei Eurer Zeitschrift den Platz für die Leserbriefe bestimmt (besser konnte ich es nicht ausdrücken, da ich keine Ahnung habe, wie dieser Beruf heißt). Er sollte jedenfalls den Platz für die Leserbriefe vergrößern, da sie (für mich jedenfalls) zum Besten der PC Games gehören.
4. Wo beantwortest Du die Leserbriefe lieber, bei der Play Time oder der PC Games?
5. Da Du in der Ausgabe 4/94 zu einer „formlosen Leserumfrage“ (Thema: Soll ich

die Leserbriefe lockerer handhaben?) aufgerufen hast, bitte ich viele Leser, Dir ihre Meinung zu schreiben, damit Du Dich entscheiden kannst und auf keinen Fall arbeitslos wirst. Ich bin übrigens der Meinung, Du solltest die Briefe wie in der Play Time beantworten.

6. Wie wäre es, wenn es auch ein PC Games TV geben würde, natürlich von Dir moderiert?

7. Was ist Dein Lieblingsspiel? So, das war es, was ich loswerden wollte. Ich hoffe, Du hast Dich nicht zu sehr gelangweilt beim Lesen des Briefes. Auch würde ich mich über einen Abdruck freuen, da er mich fast einen vollen Ferientag gekostet hat.

P.S. Jetzt kommt eine Frage an die Redaktion, die Rainer nicht beantworten soll. Hat er schon mal ein Spiel durchgeschafft (ausgenommen Spiele aus dem Windows Entertainment Pack)?

C.B.

1. Kein Kommentar, leider!
2. Erwischt! Das war eine Fangfrage. So ein Poster hat es natürlich nie gegeben.
3. Nach mehr Leserbriefe? Welchen Inhalts? Welcher Art?
4. Hier würde ich gern die Aussage verweigern. In der PT sind (naturgemäß) die Themen breiter gestreut - womit ich nicht andeuten will, daß ich dies als Vorteil empfinden würde, und nochmals auf meine Verweigerung der Aussage verweise.
5. Wie Du ja hoffentlich in den letzten Ausgaben bemerkt haben wirst, wurde der Um-

Damit wir uns ein Bild davon machen können, wie Ihnen die aktuelle Ausgabe gefallen hat, möchten wir Sie dazu auffordern, folgenden Coupon ausgefüllt an unsere Adresse zu schicken (Kennwort: Lesermeynung). Natürlich wollen wir Sie für Ihre Mühe auch angemessen entlohnen. Deshalb verlosen wir auch jeden Monat unter allen Einsendern drei Programmen, deren Titel zu diesem Zeitpunkt allerdings noch nicht feststehen.

Bitte bewerten Sie folgende Punkte der aktuellen Ausgabe (9/94) mit Schulnoten:

1. Titelgestaltung: _____
2. Heftlayout: _____
3. Textqualität: _____
4. Themenangabe: _____

Coupon auf eine Postkarte kleben oder einfach mit in den Leserbrief stecken.

gangston doch deutlich „locker“? Recht so? Ich seh schon die ersten Briefe, denen dieser Ton mißfällt - wetten?

6. Bisher denken wir eigentlich nicht dran, PC Games TV zu machen. Falls es meinem Chef Red dennoch einfallen sollte, wird garantiert ein anderer moderieren. Mich drängt es nicht so in die Öffentlichkeit und ich kann unheimlich stur sein.

7. Was sollen denn diese persönlichen Fragen? Wenn Du mich unbedingt kennenlernen willst, versuch es einmal mit einer Einladung zum Essen.

Wenn selbiges gut ist, besteht eine hohe Wahrscheinlichkeit, daß ich annehme. Dann kannst Du mich selbst fragen und wir brauchen nicht alle anderen mit diesem Zeug zu belästigen. Nebenbei bemerkt würde das Vorhandensein einer (älteren?) Schwester die Wahrscheinlichkeit noch zusätzlich erhöhen.

P.S. Da hier auf diesen Seiten kein anderer etwas zu suchen hat (antworttechnisch gesehen), kommt die Antwort natürlich trotzdem von mir, und beschränkt sich darauf, auf Punkt „7“ zu verweisen.

KRITIK

Sehr geehrter
Herr Rosshirt,

ich erwerbe die PC Games in erster Linie wegen der Coverdiz und stehe deshalb heute vor einem Problem, welches mich veranlaßt hat, Ihnen einen Leserbrief zu schreiben. Da ich (leider) noch zum immer kleiner werdenden Kreis der 286er-User gehöre, achte ich natürlich auf die Systemanforderungen, welche auf der Coverdisk stehen. Nun ist es mir schon mehrmals passiert, daß 386er-Programme auch auf meinem Rechner liefen. Doch heute ließ sich leider das Spiel Empire Soccer (im übrigen ein Kaufgrund) trotz der (angeblichen) 286er-Laufähigkeit nicht starten. Beim Durchblättern der PC Games stieß ich überall auf den Hinweis, daß das Demo erst ab einem

386er lauffähig ist. Nun kann man leider an einem Zeitungskiosk die Zeitung nicht schon vorher lesen und ist deshalb auf das Cover angewiesen. Nun kann man Euch ja nicht für Druckfehler verantwortlich machen, aber da ich auch in Zukunft die PC Games aufgrund ihrer Coverdisk erwerben werde, hoffe ich, so etwas nicht noch einmal erleben zu müssen. Trotz allem vielen Dank an Euren Demo-Service für die famose Demo von Tubular Worlds.

Mit freundlichen Grüßen: NICO

P.S. Mal sehen, was Sie unter „sinnwahren Kürzungen“ verstehen. Ich hoffe, es durch einen Abdruck meines Briefes herauszufinden.

Da scheint uns offenbar wirklich ein Lapsus unterlaufen zu sein. Natürlich ist das Programm auf einem 286er lauffähig. Allerdings benötigt es erweiterten Speicher (EMS). Auf einem „Standard 286er“ mit 1 MB Speicher geht wirklich nichts. Aber ab 2 MB sollte es funktionieren. Zumindest tut es das hier auf einem unserer letzten 286er. Leider waren die ganzen Beschreibungen etwas schwammig formuliert. Wir bitten um Entschuldigung und versprechen, uns zu bessern.

Wenn Sie die Kürzungen Ihres Briefes gefunden haben (zwei Stück) gewinnen Sie. Ich werd schon was passendes finden.

HILFE-STELLUNG

Hallo PC Games-Redaktion!

Ich lese Eure Zeitschrift jetzt schon über ein Jahr und kann nur sagen, daß Ihr immer besser werdet. Macht weiter so! Nun aber zum Hauptgrund, weshalb ich Euch das erste Mal schreibe. In Ausgabe Nr.6 berichtet Ihr über Novell DOS 7 und daß Probleme mit den Speichermanagern bei Spielen entstanden. Doch dem kann abgeholfen werden, denn man kann „Himem.sys“ gegen „Hymem.sys“ von Windows 3.1 austauschen, welcher eigent-

lich recht gut mit DPMS zusammenarbeitet. Und wer auch noch EMS-Speicher braucht, sollte ebenfalls von Windows den „EMM386.exe“ Manager benutzen. Dann muß man zwar wieder von Hand einstellen, aber die Spiele funktionieren. Aber Achtung: Bei manchen Einstellungen (z.B. DMA-Puffer) gibt es eine Bootschleife. Das heißt, der PC bootet von alleine neu und so weiter, ohne Ende. Eine Startdiskette sollte man immer zur Hand haben, um wieder starten zu können. Was das Multitasking betrifft, arbeitet es ohne mir bekannte Probleme gut mit den Windows-Speichermanagern zusammen und ebenfalls die Programme. Was noch erwähnenswert ist, daß mit bestimmten Einstellungen der Benutzer gefragt wird, welche Treiber oder Programme geladen werden sollen. Z.B. in Config.sys“: Himem laden [Y/N]?”

**Vielle Grüße noch:
Jan Wroblewsky**

Ich finde es sehr lobenswert, wenn unsere Leser in heroischen Selbstversuchen unsere Testberichte ergänzen. Ich bin sicher, daß diese kurze Abhandlung nicht nur mich interessiert hat.

INDEX

Hallo Rainer!

Dieser Monat wird wohl viele Sonnentage haben und so die „saure Gurken-Zeit“ einleiten. Auf Grund dessen habe ich mir gedacht, ich schreib doch mal einen Leserbrief, jetzt hat er Chancen abgedruckt zu werden.

Zunächst möchte ich sagen, daß man Computerspiele eigentlich nicht als teuer bezeichnen kann. Man kann eine Menge Geld sparen, wenn man die Preise vergleicht und im Versand oder Sonderangebot kauft. In diesem Zusammenhang, auf die „Briefkastenfirmen“ bezogen, möchte ich die Firma „Call And Play“ lobend erwähnen, wo ich vor kurzem Star Trek II für 87,85 DM (incl. Versandkosten und

NN-Gebühr) erstanden habe. Auch den Service und die „Betreuung“ am Telefon kann ich nur als „sehr gut“ bezeichnen. Mein nächstes Thema ist die Indizierung, aktuell an XXXX zu sehen. Hier kann ich mich mit meiner Meinung eigentlich nur an die von T.Vahl, aus der Ausgabe 8/94, anschließen. Allerdings hätte ich noch gern gewußt, wie es mit den Erwerbsstufen bzw. Zubehör speziell für XXXX aussieht. Ist so etwas auch indiziert? Und wie weit geht die Indizierung? Muß jetzt jeder, der sich die Vollversion für immerhin 70 DM geholt hat, das Spiel von seinen Datenträgern löschen? Bevor ich zu meinem letzten Punkt komme, möchte ich ein weiteres Beispiel dafür bringen, wie schädlich der Computer sein kann. Ich spiele fast täglich und teilweise stundenlang Computer. Meine schulischen Noten sind gut, ich bin körperlich fit, ich habe auch andere Hobbys und auch Freunde, die keinen Computer haben. Also eindeutig ein weiteres Opfer der „Killermaschine“ Computer.

Nun, last but not least: mein letzter Punkt: „Down the Drain“. Ich finde diese Rubrik einfach nur gut. Einerseits ist es mein seelischer Sonnentag im Monat, Deine hässlichen Kommentare über dieses und jenes Spiel zu lesen, andererseits bin ich Dir wirklich dankbar, daß Du solche Qualen auf Dich nimmst, um den Leser vor Fehlkäufen zu bewahren. Nun ist der Brief doch länger geworden als erwartet. Du darfst aber gerne und viel kürzen.

**In diesem Sinne:
Frank Scharf**

Gekürzt habe ich Deinen Brief wirklich und kräftig, da wir ja auf diesen Seiten nicht alleine sind. Der Inhalt kommt (hoffentlich) trotzdem noch an. Daß man Computerspiele auch sehr preiswert einkaufen kann, wurde an dieser Stelle ja schon bis zum Abwinken besprochen. Allerdings finde ich es auch gut, wenn uns positive Erfahrungen mit Versendern mitgeteilt werden. Sonst kommen

immer nur die Problemfälle auf meinen Schreibtisch. Ich hoffe, daß der Abdruck des Firmennamens nicht als schlechtherrliche Werbung verstanden - und übergenommen - wird. Die Wege der BPS kann auch ich nicht immer nachvollziehen. Selbstverständlich gibt es übliche Auswüchse der Software, von denen ich mir auch wünsche, daß sie vom Markt verschwinden. Doch ich finde, hier wird oftmals „über das Ziel hinausgeschossen“. Eine Altersfreigabe, wie bei Videos fände ich meistens sinnvoller. Ich möchte noch betonen, daß es sich hier um meine ganz private Meinung handelt - die Redaktion hat damit nichts zu tun. Die Indizierung eines Spiels bedeutet nicht, daß es verboten ist. Es darf lediglich keine (auch keine indirekte) Werbung dafür gemacht werden. Zusatzlevel eines indizierten Spieles fallen nicht automatisch unter die Indizierung, allerdings wird es recht schwierig, sie anzubieten, wenn man den Namen des Spiels nicht nennen darf. Niemand verlangt nun aber von Dir, Deine Disketten von XXXX der Sondermüllverwertung zu übergeben und die Daten von der Platte zu löschen. Wenn Dir „Down the Drain“ gefällt, freut mich das natürlich ganz besonders. Zwar bereitet es alles andere als Vergnügen, diese Spiele zu testen, aber das Schreiben darüber macht mir einen Heidenspaß. Wenn das nicht nur auf Einseitigkeit beruht, finde ich das sehr schön.

VERSCHIEDENES

Hallo Rainer!

Dies ist mein zweiter 9-Nadel-Brief (für einen Loser-Brief hat es noch nicht gereicht) an Dich. Mich freut es, daß Ihr die Anregungen aus meinem ersten Schreiben berücksichtigt habt: kein Testbericht auf der Rückseite des Garantie-Coupons, keine Screenshots auf den S/W-Seiten. Mich wundert es nur, daß Ihr meinen er-

sten Brief nicht abgedruckt habt, da ich mich schon für die Meinung der Redaktion und der anderen Leser zu einigen Themen interessiere!

„Down the Drain“ ist echt spitze. Ich habe selten so gelacht. Mehr davon! Das lästige Thema mit den Raubkopieren hängt mir zwar auch schon zum Hals heraus, aber als ich den Brief dieses Mega-Hackers gelesen habe, ging mir doch der Hut hoch! Der ist doch tatsächlich stolz auf das, was er tut! Klar, ich besitze auch ein paar Kopien (wer nicht?), aber ich gebe damit nicht an. Zudem löse ich viele Sachen sofort, wenn sie mir nicht gefallen, oder ich kaufe mir die Originale.

Zum Schluß noch eine Frage: Wenn die Herstellung einer CD billiger ist als das Kopieren auf billige Disketten, wieso sind dann einige CD-Versionen (obwohl nicht von der Disketten-Version zu unterscheiden) immer noch teurer als die Disketten-Version? Außer den Leuten, die 200 MB und mehr für ein Spiel übrig haben (bestimmt nicht viele), gibt es bei der CD-ROM kaum Raubkopierer. Diese waren doch bisher immer ein Grund für die hohen Preise! Bringt die CD-Version preiswerter heraus = weniger Raubkopierer = mehr Verkäufe = höherer Gewinn = preiswertere Spiele. Wie Obi-Wan schon sagte: „Der Kreis schließt sich!“

So lang.

Es ist nun wirklich nicht möglich, jeden Brief, der mich erreicht, abzudrucken. Das wäre auch gar nicht der Sinn der Übung. Wichtig ist doch eigentlich nur, daß jeder Brief gelesen wird, oder? Das sieht zwar eigentlich jeder ein, aber selten, wenn es ihn (nicht) trifft.

Können wir das nun auf sich beruhen lassen?

Wenn Dich das ausgelutschte Thema der RK's schon nervt, kannst Du Dir hoffentlich vorstellen, wie es mir ergeht - ich bekomme immer noch täglich Abhandlungen in verschiedenen Längen und Geisteszuständen darüber. Aber den Brief dieses „Mega-Hackers“ fand

Bestellannahme: 0241/533131 von 10 Uhr - 18.30 Uhr
: 0241/527010 von 19 Uhr - 21.30 Uhr
Faxbestellung : 0241/508973 oder 0241/563902

Ladengeschäft: GoerdelerStr.38, 52066 Aachen

CD ROM GAMES

Anstöß incl World Cup DV	84,90 DM	Lucas Arts Cl. Simulat.	DH 79,90 DM
Battle Isle 2 DV	84,90 DM	Megas Race DH	64,90 DM
BAT 2 * DV	79,90 DM	Myst EV	114,90 DM
Battle Isle 2 Data * DV	44,90 DM	Outpost EV	79,90 DM
Beneath a steel sky DV	109,90 DM	Pinball Dr. DeLuxe * DH	74,90 DM
Civilization & R. Tycoon DH	59,90 DM	Rebel assault EV	79,90 DM
Der Clou DV	79,90 DM	Reunion DV	69,90 DM
Der Planer + Extra DV	84,90 DM	Sam & Max DV	94,90 DM
Dragon Lore * DV	64,90 DM	Sherlock Holmes DV	99,90 DM
Empire De Luxe DV	69,90 DM	Space Quest 1 - 5 * DV	84,90 DM
Guardian of the fleet * DH	84,90 DM	Starlord DV	89,90 DM
FIFA Intern. Soccer DV	89,90 DM	Strike Commander DH	84,90 DM
Formula O. GP+MP Golf DH	59,90 DM	Syndicate Plus DV	99,90 DM
Gunship 2000 + Mission DV	59,90 DM	Tie Fighter * EV	89,90 DM
Hell Cab EV	84,90 DM	UFO DV	89,90 DM
Hidden Below * DH	64,90 DM	Under a killing M. * DV	114,90 DM
Inferno * EV	89,90 DM	Ultima 7 Bundle EV	89,90 DM
Larry 1 - 3 & 5 * DV	84,90 DM	Ultima 8 incl. SAP DV	89,90 DM
Lemmings Collection DH	56,90 DM	Wizardy 6 & 7 DV	89,90 DM
Little'Devil DH	79,90 DM	Wolfpack DV	64,90 DM
Lucas Arts Cl. Advent. DV	99,90 DM	11th Hour * DH	139,90 DM

IBM und kompatibel - VGA HD (meist 4MB 386)

Amard First * DH	84,90 DM	Pinball Fantasies DV	59,90 DM
Anstöß WCE DV	49,90 DM	Pinball Dreams 2 DH	34,90 DM
Bundesliga Manager 3 * DV	89,90 DM	Pizza Connection DV	84,90 DM
Beneath a steel sky DV	69,90 DM	Pinates Gold DV	89,90 DM
Bioforge * V	59,90 DM	Police Quest 4 DV	64,90 DM
Burning Steel 2 EV	79,90 DM	Privater DH	84,90 DM
Cannon Fodder DH	56,90 DM	Quest for Glory 4 DV	64,90 DM
Carriers at war 2 EV	79,90 DM	Raptor EV	69,90 DM
Christoph Columbus DV	79,90 DM	Rüsselstein DV	64,90 DM
Chaos Engine * DH	49,90 DM	Sim City 2000 DV	84,90 DM
Das schwarze Auge 2 DV	79,90 DM	Sim City 2000 Data DV	34,90 DM
Death of Glory DV * V	89,90 DM	Simon the Sorcerer DH	84,90 DM
Delta V * EV	64,90 DM	Software Manager DV	79,90 DM
Der Clou DV	79,90 DM	SNN-21 Seawolf DV	79,90 DM
Die Stedler DV	79,90 DM	Subwar 2050 DV	89,90 DM
Desert Strike * EV	69,90 DM	Subwar 2050 Mission * DV	49,90 DM
Elite 2 DV	64,90 DM	Superfrog * DH	49,90 DM
FIFA Int. Soccer DV	69,90 DM	System shock * DV	84,90 DM
F-14 Fleet Defender DH	89,90 DM	Star Trek 2 DV	84,90 DM
Gabriel Knight DV	64,90 DM	Tie Fighter EV	84,90 DM
Hanse - Die Expedition DV	44,90 DM	Theme Park DV	84,90 DM
Harpoon 2 EV	79,90 DM	UFO DV	89,90 DM
Hexx DH	64,90 DM	Unnatural Selection DH	64,90 DM
Indy Car Racing DV	79,90 DM	Ultima 8 DV	59,90 DM
Indy Car Trades * DH	29,90 DM	Ultima 8 SAP DV	34,90 DM
Kick Off 3 DV	59,90 DM	Victory at Sea * EV	79,90 DM
Leisure Suit Larry 6 DV	64,90 DM	Werewolf Ka. 50 DH	64,90 DM
Links Pro 386 DH	89,90 DM	Wing Comm. Armador * DH	69,90 DM
Links 386 Course Disk je	44,90 DM	Wings of Glory * DV	89,90 DM
Mad News * DV	79,90 DM	X-Wing DH	84,90 DM
Master of Orion DH	89,90 DM	X-Wing Upgrade Kit DV	44,90 DM
Mortal Combat DH	49,90 DM	B-Wing DV	39,90 DM
NHL Hockey DH	79,90 DM	Zeppelin DV	79,90 DM
Pacific Strike DH	84,90 DM	ZONE 66 EV	69,90 DM
Pacific Strike SAP DH	39,90 DM	1942 - Pacific Air War DH	89,90 DM

Hardware & Multimedia / Soundkarten

Panasonic CD562B	349,00 DM	SB16 Basic DH	229,00 DM
SBS 300 Yamaha Lautsp.	239,00 DM	Gravis Ultrasound	349,00 DM
SB Pro Basic	169,00 DM	SB AWE 32	649,00 DM

High End Joysticks

Gravis Analog Pro	79,90 DM	Thrustm. FCS Mark IB	179,00 DM
Gravis Gamepad	39,90 DM	Thrustm. WCS Mark II	279,00 DM
CH Flightstick	89,90 DM	Thrustm. Rudder Ctrl	279,00 DM

Es gelten unsere ABG. Versand erfolgt per Post. Bei Vorkasse zzgl. DM 8,- (Bauscheck oder Überweisung auf das Konto bei der Sparkasse Aachen 4008260, BLZ 3902000). Bei Nachnahme zzgl. DM 3,- + Zahlungseinzug Porto & Verpackung DM 10,- ab DM 180,-. Lieferung Porto & Verpackung. Bei Annullierung (Verweigerung oder Nichtabholung) werden pauschal DM 30,- fällig. Bitte weitere Titel bei Lager-leerung. Ladengeschäft vorbestellen. Bei Lieferung ins Ausland erfragen Sie bitte telefonisch die Gebühren. Ausgabe freibleibend solange Vorrat reicht. Druckfehler, Irrtümer, Preis- und Produktionsänderungen vorbehalten.

selbst ich erwähnenswert. Es ist schon merkwürdig, welche verschiedenen Wege das Bedürfnis nach Selbstdarstellung gehen kann. Jeder Seelenklemperner hätte seine helle Freude an dem Brief gehabt. Einer schönen Illusion muß ich Dich leider berauben. Die Schlußfolgerung „Preiswertere Spiele = weniger Raubkopien“ erscheint zwar auf den ersten Blick zwingend logisch, gehört aber dennoch ins Reich der Fabeln und Märchen. Sehr viele werden erst die Originale kaufen, wenn deren Anschaffung billiger kommt als die benötigte Menge an Leerdisketten. Und selbst dann habe ich noch meine gelinden Zweifel, die Briefe vom Schläge unseres „Mega-Hackers“ auch wunderbar nahren. Wenn man eine Softwarefirma danach fragt, warum denn die CD-Version eines Spieles nicht preiswerter ist als die auf Disketten, wird man meist mit dem Hammer der geringeren Auflage erschlagen. Es ist schwer, dem etwas zu entgegnen. Wenn unsere Leser aber Interesse daran äußern, werde ich versuchen, genauere (und mehr) Aussagen darüber zu bekommen.

▼ DOWN THE DRAIN

Hallo Rainer!

Eigenlich schreibe ich Dir nur, um mich für das Spiel „M&L“ zu bedanken. Es ist zwar nicht gerade mein Geschmack und es ist auch nicht so der Hit, aber trotzdem Danke, schließlich habe ich es ja geschenkt bekommen. Wird „Down the Drain“ bestehen bleiben? Ich bin wirklich dafür, denn ich lese mir schlechte Spieltests wahnsinnig gerne durch (nicht die Test sind schlecht, sonder die Spiele über welche die Test berichten).

Eines versteh ich allerdings nicht so ganz: In einer anderen Zeitschrift stand zu „Cosmic

Spacehead“: „Die drollige Grafik und der umwerfende Sound sind eine mittlere Sensation.“ Bei Dir konnte man lesen: „Die Grafik macht den Eindruck, als wenn ein Designer von McDonalds Amok gelaufen wäre.“ Und „...ist die Musik geeignet Foltermethoden zu ersetzen.“ Macht bitte weiter so.

Dein Dir dankender:
Marcus Friedrich

Was hast Du erwartet? Ein Spitzenspiel kann ich, aus doch wohl hoffentlich verständlichen Gründen, in dieser Rubrik nicht verlosen. Da „DTD“ bei den Lesern (hoffe ich zumindest) ganz gut ankommt, wird diese Rubrik natürlich bestehen bleiben. Allerdings kann ich nichts über deren Umfang versprechen, da es Monate gibt, in denen weniger schlechte Spiele auf den Markt kommen, was ich natürlich sehr bedauerlich finde (... was schreib ich da?). In dieser einen Zeitschrift, hat der Verfasser des Artikels offensichtlich versucht das Beste an „Cosmic Spacehead“ herauszustellen. Das sollte man ihn nicht übel nehmen. Leider hatte ich nicht das Vergnügen, an diesem Spiel etwas positives zu finden, was sicherlich mein Verschulden ist. Ich sollte einen Kurs für positives Denken besuchen.

Wir machen weiter so.

▼ MADBOX

Hallo Rainer!

Nach dieser, zugegebenermaßen langen Anrede (keine Angst - ich habe die ersten fünf Zeilen gestrichen. Anm. von RR) möchte ich erst mal ein kleines Lab ablassen, und zwar über die Idee mit der Mailbox. Ich hätte da noch einige Verbesserungsvorschläge: ANSI-Menüs (sind einfach schöner). Die Textwüsten sehen irgendwie „uups“ aus, da muß etwas Grafik her. Und das Problem

mit der Übertragungsgeschwindigkeit: Bei mir in der Mailbox sind User mit 2400 Baud und sie beklagen sich nicht über den Bildaufbau (wehe wenn...); bei Euch kann man ja eh nur ab 9600 Baud rein - also bitte etwas bunter! Vielleicht könnte man ja auch mal ein Foto von Dir einscannen und es zum downloaden freigeben? Ich wäre auch bereit, in meiner Box eine „RR-Sektion“ zu eröffnen. Da könnten dann alle User direkt an Dich Briefe schicken, ich kann Dir das ganze Paket zum täglichen downloaden packen, und Du könntest es gleich beantworten.

Ruf doch mal an, für einen Chat bin ich immer zu haben.

Wolfgang

Wir könnten uns wahrscheinlich darauf einigen, daß unsere Mailbox noch nicht ganz so perfekt ist und eventuell noch den einen, oder anderen Verbesserungsvorschlag gebrauchen könnte.

Über die Deinigen werden wir nachdenken - macht Sinn. Allerdings nicht über alle! Mein Antlitz hat weder in der Box, noch sonstwo etwas verloren - mein Gesicht gehört mir! Ich denke auch, daß es genügen könnte, wenn man mich per Post erreichen kann. Was soll ich denn noch alles machen? Allerdings ist es sehr wahrscheinlich, daß ich Dich einmal anklagen werde, allerdings möchte ich dann garantiert nicht „dienstlich“ werden, und privat bin ich ziemlich unfreundlich.

▼ IN EIGENER SACHE

Ist es Euch schon aufgefallen? In den Leserbriefseiten sind Briefe von weiblichen Lesern so häufig wie die Zähne einer Henne. Das gibt uns natürlich zu denken und wirft viele Fragen auf.

Gibt es so wenig Frauen, die gelegentlich ein Spielchen am PC wagen? Falls dies der Fall sein sollte, wüßten wir gerne, warum das so ist. Gefallen Euch die Spiele nicht? Kann es daran liegen, daß es in den wenigsten Spielen einen „weiblichen Hauptdarsteller“ gibt? Wünschen sich Frauen vielleicht ganz andere Spiele? Lesen Frauen unsere Zeitschrift nicht? Warum - was haben wir Euch getan - was könnten wir da besser machen? Oder wollt ihr Euch nur nicht in der Öffentlichkeit äußern? Wollt ihr diese Seiten ganz und gar den Männern (und was man halt leichtfertig so nennt) überlassen? Oder wie? Oder warum? Oder was?

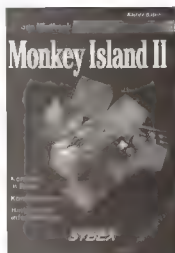
Falls an dieser Stelle noch männliche Leser zu lesen, möchte ich sie bitten, diese Zeilen einem weiblichen Wesen vorzulegen, daß zumindest schon gelegentlich an einem PC gesehen wurde. Um nun die Kommunikationsbereitschaft zu fördern, verlosen wir unter den (weiblichen) Personen, welche bereit sind, uns diesbezüglich weiterzuhelfen fünf Spiele - natürlich für den PC - und etliche Kleinigkeiten (was halt noch so rumliegt). Da wir Euch weder einen Staubsauger, noch die Mitgliedschaft in einem Buchclub andrehen wollen, rechne ich eigentlich schon mit etlichen diesbezüglichen Zeitschriften. Ich hoffe nicht, im nächsten Monat als naiver Optimist dazustehen. Das würdet Ihr doch sicher nicht wollen, oder doch?



Winword für Laien

Das Buch wendet sich an diejenigen User, deren Problem nicht der neueste Kniff der Winword-Makrosprache ist, sondern der Respekt vor dem Computer und dem gigantischen Funktionsumfang des Textprogramms. Das Buch zielt mehr darauf ab, die „Angst“ vor dem Computer zu verlieren. Obwohl der Autor seine Bücher sonst eher für Fortgeschrittene und Profis schreibt, gelingt es ihm, eine lockere und zwanglose Atmosphäre aufzubauen. Auf den 200 Seiten widmet er sich den grundlegenden Eingabe- und Editierfunktionen - daß er damit kaum 10 Prozent des Funktionsumfangs von Winword 6 behandeln kann, liegt auf der Hand. Jeder, der bereits mit Textverarbeitungsprogrammen gearbeitet hat und keine Angst hat, sich durch die Menüs zu hangeln, kann getrost auf dieses Buch verzichten, für echte Laien aber kann es eine große Hilfe sein.

Harald Wagner ■



Colour Hintbook Monkey Island II

Obwohl Monkey Island nicht mehr zu den ganz jungen Softwareveröffentlichungen gehört, kann dieser ehemalige Megahit noch jeden Adventureliebhaber begeistern. Der unerwartet riesige Erfolg des mittlerweile zeitlosen Klassikers rechtfertigt die so späte Herausgabe einer professionellen Komplettlösung mit zusätzlichen Hintergrundinformationen. Wie bei den Colour Hintbooks von SYBEX üblich, sind die einzelnen Schritte nicht nur ausführlich erklärt, sondern zahlreiche farbige Screenshots erhöhen den Informationsgehalt ungemein und lockern nebenbei den doch etwas eintönigen Text auf. Für alle, die bei Monkey Island II partout kein Land mehr sehen, kommt diese gut gemachte Komplettlösung gerade richtig. Wer allerdings Computermagazine sammelt, wird sicher in einer älteren Ausgabe eine äquivalente Komplettlösung finden.

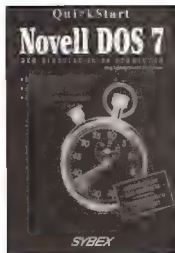
Alexander Geltenpoth ■



Die 50 stärksten Grafikprogramme

Eher unter den Bereich Bookware fällt Shoreberts Sammlung von 50 Grafikprogrammen. Zum größten Teil handelt es sich um Bildbetrachter oder -konverter, die sich in durchwegs guter Qualität direkt von der beiliegenden CD starten lassen. Weiterhin finden sich einige spezialisierte Zeichenprogramme, Fraktalzeichner und Screegrabber auf der CD, die wohl nur jemand nützlich findet, der sich diese Sammlung wegen genau dieser Programme zugelegt hat. Jedem Programm wurde genau eine Seite im Buch zugeordnet, was für die meisten Produkte viel zu wenig, für eine vorgefertigte Animation aber viel zu viel ist. Die größtenteils hochwertigen Programme haben mit einem lieblosen Handbuch und einigen wenigen unbrauchbaren Softwareartikeln zu konkurrieren, die den Wert der Sammlung drastisch senken.

Harald Wagner ■



Novell DOS 7 - Der Einstieg

Der Nachfolger von DR DOS 6.0 kann mit einer ganzen Menge neuer und benutzerfreundlicher Bestandteile aufwarten, die natürlich einer ausführlichen Erklärung bedürfen. Die ersten Schritte, von der Installation bis hin zu den systemspezifischen Befehlen, werden jedem Neuling mit simplen Beispielen und Screenshots dargelegt. Auch der Konfiguration und Festplattenverwaltung unter diesem Betriebssystem wird detailliert Rechnung getragen. Die Netzwerkfunktionen sind sogar speziell hervorgehoben. Laut Daniel Danhäuser soll sich das gesamte Werk in nicht mehr als 13 Stunden gut durcharbeiten lassen, so daß es zu keinerlei Komplikationen mehr bei kleineren Standardproblemen kommen dürfte. Ausführliche und tiefgreifende Lösungen zu Problemen höheren Grades sucht man in diesem Buch allerdings vergebens.

Alexander Geltenpoth ■

Wise Man
Winword für Laien
SYBEX-Verlag
215 Seiten
DM 29,80
ISBN 3-8155-7107-3

Rainer Babel
Monkey Island II
SYBEX-Verlag
112 Seiten
DM 14,80
ISBN 3-8155-6016-0

Daniel Sillescu
Die 50 stärksten
Grafikprogramme
SYBEX-Verlag
60 Seiten
DM 29,80
ISBN 3-8155-7704-7

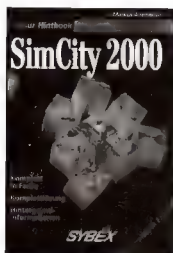
Daniel Danhäuser und Jörg Schieb
Novell DOS 7 - Der
Einstieg in 20 Schritten
SYBEX-Verlag
160 Seiten
DM 19,80
ISBN 3-8155-5590-6



Multimedia - Das Buch

Ganz klar mißverstanden hat Werner Ingenbleck den Begriff Multimedia: sein Buch hat nicht das Zusammenspiel unterschiedlichster Medien zum Thema, sondern die Funktion und Bedienung einzelner Multimedialelemente. Allerdings behandelt er in dem umfangreichen Buch wirklich jede relevante Komponente eines multimediautuglichen Systems, angefangen beim DOS-Tuning, über die Windows-INI-Dateien und wichtige Software bis hin zu Videokarten. Auf der Diskette und der CD finden sich einige nützliche Vollprogramme und Demo-Tools, lediglich integrierende Programme wie etwa Multimedia Machine oder Toolbook werden vermisst. Das Buch ist verständlich geschrieben, gut aufgebaut und behandelt die Themen ausführlich, ohne sich in Details zu verlieren. Sowohl für Einsteiger als auch für Fortgeschrittene ein gelungenes Sammelwerk.

Harald Wagner ■



Colour Hintbook SimCity 2000

Diese eng am wirklichen Leben orientierte Simulation ist schon so komplex, daß eine allgemeine Spielhilfe durchaus ihre Berechtigung hat. Fast alle Verlage, die sich mit Computerbüchern beschäftigen, haben schon Werke über dieses Spiel angekündigt. Im Colour Hintbook sind neben den Lösungen zu den einzelnen Szenarien hilfreiche Tips gegeben, die eine weitere Anleitung zum Spiel absolut überflüssig machen. Dargelegte Beispiele werden an Screenshots in Farbe extrem benutzerfreundlich erklärt. Enthalten sind darüber hinaus auch noch einige Cheats, die einem das Leben wirklich erleichtern. Das gesamte Werk ist in einem kurzweiligen und teilweise sogar amüsanten Stil verfaßt, der aber den hohen Informationsgehalt in keiner Weise beeinträchtigt, sondern einem schon bald in Vorfreude den Mund wässrig macht.

Alexander Geltenpoth ■

Werner Ingenbleck
Multimedia - Das Buch
Bhv-Verlag
810 Seiten
DM 79,00
ISBN 3-89360-313-3

Markus Altenhövel
SimCity 2000
SYBEX-Verlag
128 Seiten
DM 14,80
ISBN 3-8155-6021-7

sac

silicon abacus computer gmbh

- ✓ Aktuelle CD-ROM Spiele
- ✓ Video CD-ROMs für Windows
- ✓ MPEG Videos und Spiele
- ✓ CD-ROM Laufwerke
- ✓ Virtual Sexuality CDs usw.

Call: 07 851 923456
Fax: 07 851 923434

Silicon Abacus Computer GmbH • SteinstraÙe 11 • 79312 Emmendingen

Bischoff & Partner

Tel.: 03 35/36 92 10 • Fax 03 35/36 92 90 • BTX: BISCHOFF*
Fürstenwalder Straße 46 • 15234 Frankfurt/Oder

PC Amiga		PC Amiga		PC Amiga	
1942 Pacific Air War	DA 91 DM	Die Siedler	DV 79 DM	79 DM	79 DM
Acropolis	DA 91 DM	Die Siedler	DV 79 DM	79 DM	79 DM
Acropolis	DA 91 DM	Die Siedler	DV 79 DM	79 DM	79 DM
Acropolis	DA 91 DM	Die Siedler	DV 79 DM	79 DM	79 DM
Acropolis	DA 91 DM	Die Siedler	DV 79 DM	79 DM	79 DM
Acropolis	DA 91 DM	Die Siedler	DV 79 DM	79 DM	79 DM
Acropolis	DA 91 DM	Die Siedler	DV 79 DM	79 DM	79 DM
Acropolis	DA 91 DM	Die Siedler	DV 79 DM	79 DM	79 DM
Acropolis	DA 91 DM	Die Siedler	DV 79 DM	79 DM	79 DM
Acropolis	DA 91 DM	Die Siedler	DV 79 DM	79 DM	79 DM

Geschäftszeiten: Mo.-Fr. 10 ⁰⁰ -18 ⁰⁰ Uhr Sa. 9 ⁰⁰ -12 ⁰⁰ Uhr	
CD-ROM	PC CD-ROM
Acropolis	DA 91 DM
Acropolis	DA 91 DM
Acropolis	DA 91 DM
Acropolis	DA 91 DM
Acropolis	DA 91 DM
Acropolis	DA 91 DM
Acropolis	DA 91 DM
Acropolis	DA 91 DM
Acropolis	DA 91 DM
Acropolis	DA 91 DM

Lieferung: Nordrhein 10,00 DM + MP, Vorkasse 2,00 DM (nur Tunescheck), Frey Haus 5,00 DM (nur Raum Frankfurt/Oder)
Preisangaben vorbehaltlich - Preisliste kostenlos - Kann (edwwechsel)

Computer Software Rohling






Amiga PC		Amiga PC	
Access Europe	70	Sub war 2050 /KD	83
Allego Breed 2 /DA	50	Terminator Ramp	69
Alone in the Dark 2	88	UFO	88
Ambermoon /KD	72	Ultima Underworld 2	75
Anastoss /KD	66	Uridium 2 /DA	42
Arena T.Elder Scrolls	70	Whale's Voyage	64
Aufsuchung Oslo /KD	69	Wizardry 7	88
Battle Isle 2 /KD	72	CD-ROM	
Blondie/E	93	7th Guest/E	68
Das Schwarze A. 2	V.	Das Schwarze Auge /KD	74
Dungen Hack/E	69	Dracula unleashed /E	83
Elite 2 /KD	54	Dragonaphere	88
Flight Sim. 5.0 /KD	115	Eyes of the Beholiro/KD	83
Gabriel Knight/E	67	Inca II /KD	83
Gateway 2/E	66	Ravenloft	81
Elfred Guns/DA	60	Rebel Assault/E	79
Inca 2 /KD	85	Return to Zork/E	81
Incar 2 /KD	51		
Jurassic Park /KD	57		
Lands o. Lore Tron	53		
Lilil Divil /DA	64		
Master of Orion	84		
Memorial Kriab	50		
Privateers /DA	85		
Police Quest 4	65		
Return to Zork/E	81		
Sam & Max /KD	88		
Shadow Caster /DA	79		
Siedler	87		
Stronghold /KD	83		

Computer Software Rohling Kurfürstenstrasse 95
46399 Bocholt Tel/FAX.:02871/488545
24 h Bestellservice u. Spiele Hotline

24 h Bestellservice u. Spiele Hotline
Ab 200,- DM Versandkostenfrei
Preise in DM, zzgl. Versandkosten (Nachnahme 15 DM, Vorkasse 9 DM)
Druckfehler technische Änderungen und Irrtümer vorbehalten.

Sonderangebot

Für Amiga CD32/1200, Super Nintendo, Sega Mega Drive und Zubehör bitten wir um telefonische Nachfrage
Dark Sun /E --- 68
Lost Vikings /KD 65 70
TFX --- 65
Ultima 8 Pagan --- 75

1.		The Horde Als adeliger Grundbesitzer ein Dorf aufzubauen, mag ja ganz emüßant sein, zumindest bis die süßen Hordlinge kommen und es sich in den unersättlichen Rachen stopfen. Voll spielbar, allerdings ohne Videosequenzen. (1 HD-Diskette)	Unsere Wertung: 82%
2.		FIFA International Soccer Zumindest beim ehemaligen Spiel des Monats hat Deutschland die beste Mannschaft. So läßt sich vielleicht im nachhinein noch die vermasselte WM am PC wieder hinbiegen. (1 HD-Diskette)	Unsere Wertung: 90%
3.		Lotus Rennfahren macht Spaß, vor allem zu zweit gegeneinander in einem solchen Geschoß wie dem Lotus. Nicht lange gezögert, steigen Sie in Ihren Sportflitzer und fragen Sie den Nächstbesten, ob er nicht an Ihrem Auspuff schnüffeln möchte. (1 HD-Diskette)	Unsere Wertung: 70%
4.		Lords of Midnight Dunkel ist es mitten in der Nacht und natürlich um Mitternacht auch, vor allem bei Lords of Midnight. Rasanten 3-D Adventure, benötigt allerdings 3,5 MB EMS Speicher. (1 HD-Diskette)	Unsere Wertung: Neu
5.		Der Clou Sie haben die PC Kombi 8/94 mit der PC-Action-Diskette gekauft, möchten aber auf Der Clou nicht verzichten? Dann können Sie die Coverdisk der letzten Ausgabe nachbestellen. (1 DD-Diskette)	Unsere Wertung: 75%

Hot-line

für
Bestellungen
und
Reklamationen

Telefon:
09 11/
35 53 53

PC Games

Demoservice

Absender:

Name, Vorname _____
 Telefon _____
 Straße, Hausnummer _____
 PLZ, Ort _____

Je 3,5" HD-Diskette DM 4,-; besteht ein Demo aus mehreren Disketten, so kostet jede Zusatzdiskette DM 2,50. Zum Gesamtpreis kommen noch DM 3,- für Verpackung und Versand hinzu. (Ausland: Barzahlung + DM 10,- Porto)

1. ☐ The Horde (DM 4,-)
 2. ☐ FIFA Int'l Soccer (DM 4,-)
 3. ☐ Lotus (DM 4,-)
 4. ☐ Lords of Midnight (DM 4,-)
 5. ☐ Der Clou (DM 2,50)

Wollen Sie ab sofort Nachnahmegebühren von DM 7,- bei jeder Sendung sparen? Ja, dann senden Sie jetzt diesen Coupon mit ausgefüllter Einzugsermächtigung an uns zurück.

Zahlungsweise:

- ☐ Bankeinzug
 Rechnung buchen Sie bitte von meinem Konto ab
 Konto: _____
 BLZ: _____
 Bank: _____
☐ Gegen Nachnahme (+ DM 7,- Nachnahmegebühr)
☐ Scheck, Bargeld liegt bei

Datum _____ Rechtsverb. Unterschrift _____

Senden Sie diesen Coupon an:

ASTAT MEDIA GmbH
PC-Demo/Sharewareservice
Kobergerstraße 41
90408 Nürnberg



ULTIMA VIII

Willkommen zum 2. Teil des Ultima VIII-Spielführers. Wir setzen die Geschichte dort fort, wo wir letzten Monat aufgehört haben...

Devon ersetzt Mordea



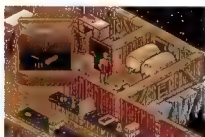
welches die Details von Hinrichtungen des Stadtvölkens beinhaltet. Lese das Buch. Es erzählt über Hinrichtungen von Ortsansässigen, aber insbesondere von der Exekution Benticos. Es erklärt, wie seine Forschungen beschlagnahmt und hinter wunderbar versiegelten Türen im Kerker des Palastes verschlossen wurden.

1. Nachdem du mit Devon geredet hast, solltest du nun mit Salkind sprechen. Ihm gehört das große Haus, das neben Arminas im Osten von Tenebrae steht. Laß dich von ihm belehren, daß er ein Logbuch besitzt,



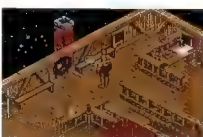
Rückrufergerät, um dich geradewegs dorthin zu teleportieren. Er hat eine Schriftrolle für die Geheimtür, die du brauchst.

2. Um an Benticos Forschungen hinter den magisch versiegelten Türen heranzukommen, brauchst du etwas Magie, um sie zu entsiegeln. Reise zu Mythrans Haus zurück und spreche mit ihm. Benutze das



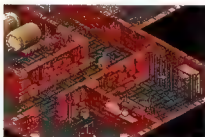
findest du einen Rucksack, der 137 Münzen enthält. In diesem Rucksack ist auch der Korghis Fang - ein magischer Dolch, der die Kraft eines Schwertes besitzt. Nimm ihn mit, wenn du bisher eine schwächere Waffe gehabt hast. Kehre zu Mythrans zurück und bezahle für die Schriftrolle.

3. Leider bekommst du die Schriftrolle von Mythrans unter gar keinen Umständen. Du mußt ihm 80 obsidiansche Münzen geben. Mach dir keine Sorgen, wenn du keine hast. Wenn du die Stufen runter in den Kegraum gehst,



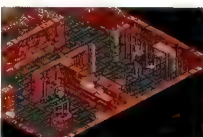
Geschichte von Zealan. Der Schild wird dir nun nichts nützen, aber er wird dich später in diesem Spiel retten!

4. Bevor du Mythrans Haus verläßt, mußt du zu der oberen Westwand gehen und den zealanischen zeremoniellen Schild, welcher dort hängt, mitnehmen. Ein sich in der Nähe befindliches Buch erzählt die



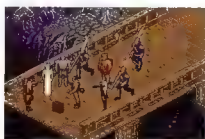
Geheimtür-Schriftrolle an der Westwand des Raumes und gehe hinein.

6. Verlasse nun Mythrans Haus und kehre zu dem großen Kerker des Palastes in Zentral-Tenebrae zurück (benutze das Rückrufergerät - als Abkürzung). Gehe zu dem Raum, welcher im Osten keine Türe hat. Benutze nun die



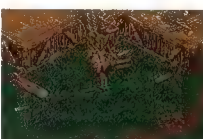
Panik! Sag ihnen, daß du freiwillig mitkommst, und alles wird gut enden.

6. Das Buch, das sich hinter dem Gitter befindet, enthält Benticos Forschungen. Lese das Buch und lerne aus dem Inhalt. Sobald du es zu Ende gelesen hast, wirst du von Palastwächtern entdeckt und verhaftet. Keine



habe Beweise" sagt. Die Menschenherde wird sich gegen Mordea wenden und Devon bevorzugen. Devon zerstört dann Mordea.

7. Die Wächter werden dich zurück zu den Docks bringen, wo gerade eine Exekution stattfindet. Es ist Devons Hinrichtung! Du mußt sie stoppen, indem du 1) "Devon ist der rechtmäßige Erbe" und 2) "Ich



du auf ein großes zerfallenes, hölzernes Gebäude stößt - mit einem Baum in der südöstlichen Ecke! Hebe einen der 3 draußen herumliegenden Stöcke auf. Der Geist in diesem Gebiet läßt dich in Ruhe - d. h. solange du ihn in Ruhe läßt!

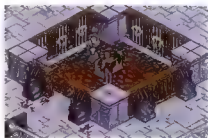
8. Du brauchst nun einen Holzstock! Mache dich nach West-Tenebrae durch die oberen Westtore auf. Gehe von hier aus nach Westen um das erste Gebäude herum, auf das du triffst. Setze deinen Weg nach Westen fort, bis





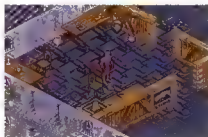
ULTIMA VIII

Zaubersprüche anwenden

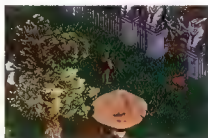


von Ost-Tenebrae auf dem Friedhof) und gib sie ihm. Dafür bekommst du von ihm den Schlüssel des Hausmeisters.

9. Den Stock und die Exekutionskapuze, die du nun besitzt, sind als Reagens bekannt. Reagens sind Bestandteile, die du benötigst, um Zaubersprüche anzuwenden. Bringe diese beiden zurück zu Vividos (nördlich

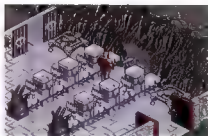


11. Du mußt über "Open Earth" und "Death Speak" Bescheid wissen. Du kannst aus dem Zauberspruch-Buch aus Vividos' Bibliothek darüber lernen. Open Earth kann durch Verwenden von Blut und Blackmoor ausgelöst werden und Death Speak, indem du Blut und Knochen benutzt. Löse einen Zauberspruch aus! Dazu mußt du die richtigen Indikatoren in die Tasche packen, sie schließen und den Schlüssel des Hausmeisters an ihr verwenden. Wenn du die Tasche öffnest, wirst du einen Zauberspruch in ihr finden. Klicke doppelt darauf, um ihn auszulösen.



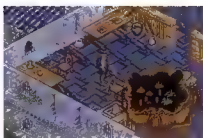
dich auch mit flammenden Totenköpfen bewerfen, die dich verfolgen werden. Paß auf!

13. Folge dem Zaun, bis du zu einem Tor gelangst. Du mußt, sobald du es siehst, hindurch-rennen. Wenn du nicht schnell genug bist, wird ein Geist erscheinen und deinen Durchgang blockieren. Er wird

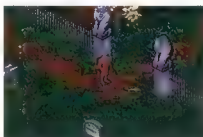


den Eingang zu den Katakomben freigeben. Betrete sie. Laß dich aber warnen - wenn du wieder zurückkommst, wird sich der Eingang schließen und kann nur durch einen erneuten Zauberspruch wieder geöffnet werden.

18. Wenn du ins Gebäude hinein-gelangt bist, mußt du den Korridor, der mit Säulen bestückt ist, entlanglaufen - er führt zur Bergwand. Löse hier den Open-Earth-Zauberspruch aus. Die Wand wird sich öffnen und dir



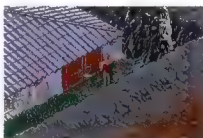
verstreut herum. Sie beinhalten Zaubersprüche und eine Liste mit den Reagens, die du brauchst, um sie auszuüben.



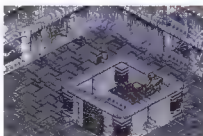
Nähe der nördlichen Bergwand.

10. Nachdem du mit Vividos gesprochen hast, gehe die Stufen hinauf und betrete den Raum, der sich am südwestlichsten befindet. Hebe die Tasche und die Reagens in diesem Raum auf. Oben liegen Bücher

12. Komme nun aus Vividos' Eigentum heraus und gehe durch den Zaun, der es umgibt. Gehe an der Außenseite des Zaunes entlang nach Norden, bis du auf einen anderen Zaun triffst. Dieser befindet sich in der



14. Nachdem du sicher durch das Tor gelangt bist, wirst du dich in der Nähe eines Gebäudes im Norden befinden. Gehe bis zu der Ostseite des Gebäudes herum und hoch zu der Doppeltüre - öffne sie und betrete das Gebäude.



16. In den Katakomben lauern viele Gefahren. Reise mit großer Vorsicht hindurch. Mache dich in Richtung Osten zu den oberen Katakomben auf und schaue dich nach einem kleinen Gebäude ohne Dach um. Wenn du es entdeckst, mußt du hineingehen und dich durch den Boden zu den unteren Katakomben fallen lassen. In diesem Gebiet triffst du 6 Geisterbeschwörer. Halte auf deiner Reise Ausschau nach den Indikatoren Blut und Knochen. Du brauchst von beidem genug, um jedesmal einen Death Speak loszulassen, wenn du auf einen Geisterbeschwörer stoßt.





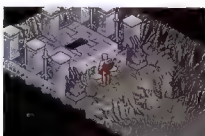
ULTIMA VIII

Die Geisterbeschwörer



an. Du lernst von ihm den verborgenen Death-Spell. Du benötigst dazu Holz und die Exekutionskapuze.

17. Nachdem du durch den Boden des kleinen Gebäudes gefallen bist, mußt du dem Pfad nach N, W, S und W folgen. Dies führt dich zu dem ersten der 6 Geisterbeschwörer. Wende den Death-Speak-Spruch an ihm



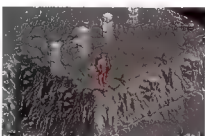
an), dann nach N, O, N, W und klettere zum Geisterbeschwörer. Genau wie bei allen anderen, die du triffst, kannst du den Death-Spell an ihm ausüben, um mit ihm zu reden. Er bringt dir den Rock-Flesh-Spruch bei. Dazu brauchst du Holz und Schmutz.

18. Um zum 2. Geisterbeschwörer zu gelangen, verläßt du den ersten und gehst nach O, N, O, N und über Hügel, nach NW (gehe den Dämonen aus dem Weg oder wende einen verborgenen Death-Spell an ihnen



rennst. Gehe nun nach O, N, W, S, SW, S, O, N, O. Der Geisterbeschwörer verrät dir, wie du den Summon-Todesspruch anwendest. Dazu benötigst du Blut, Knochen und Holz.

19. Bevor du dich daran machst, den 3. Geisterbeschwörer zu finden, löst du den Rock-Flesh-Spruch aus. Du wirst 4- oder 5-mal getroffen, wenn du den ersten Flur runterläufst, aber nicht sterben, solange du weiter-



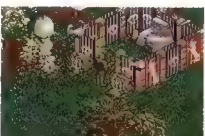
Schild enthalten. Du brauchst sie nicht einzusammeln, aber sie sind nützlich! Renne nun durch die elektrischen Zäune hindurch und überspringe die Klüft.

20. Nachdem du das Gespräch mit dem 3. Geisterbeschwörer beendet hast, wirst du zu einem kleinen erhöhten Plateau teleportiert. In der Nähe befinden sich ein paar Skelettüberreste, die



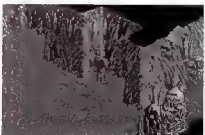
entfernt von dir befinden. Wenn sie dich während deiner Unterredung angreifen, kannst du dich nicht verteidigen. Erlerne vom 4. Geisterbeschwörer den Grant-Peace-Spruch. Dazu benötigst du Blackmoor und Exekutionskapuze.

21. Der 4. Geisterbeschwörer befindet sich auf einem erhöhten Plateau auf der anderen Seite der Klüft. Wenn du mit ihm sprichst, mußt du dich versichern, daß die dich umringenden Ghuls sich weit genug



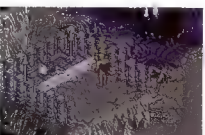
großes Grasgebiet mit einem Gebäude. Das Gebäude und seine Umgebung ist von Indikatoren übersät. Sammle so viele wie möglich ein. Sobald du das Gebäude betrittst, wirst du nochmals teleportieren.

22. Nachdem du mit dem Geisterbeschwörer geredet hast, wirst du teleportieren. Mache dich von hier nach Norden auf. Du wirst verwandelt in Kindern begegnen, und hinter ihnen befindet sich ein



triffst. Auf diesem Plateau gibt es etwas magische Waffenausrüstung und eine Tasche.

23. Das Gebiet, in das du teleportiert wurdest, ist mit Lava und mit Minenwerfern übersät. Halte nicht zu lange an, oder du wirst sterben. Laufe nach Süden, bis du auf ein erhöhtes Plateau



Tasche und die Waffenausrüstung auf - gerade außer Reichweite des Helden. Gehe nun Richtung Norden und Westen, bis du an die Lava gelangst.

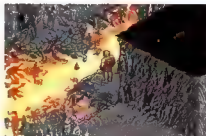
24. Klettere auf das Plateau hinauf, aber gehe nicht gerade aus. Wenn du dies machst, wird der Boden nachgeben, und du wirst sterben. Wandere nahe den Säulen auf der rechten Seite entlang und hebe die





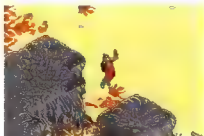
ULTIMA VIII

Der 5. und 6. Geisterbeschwörer



Lava und klettere auf den erhöhten Gehweg in der Lava. Folge dem Gehweg nach Westen und dann nach Norden, bis du ans Ende kommst.

25. Im Norden befindet sich ein Gebiet hinter der Wand, wo Minenwerfer dich nicht erreichen können, oder besser gesagt, nur dann, wenn du voll sichtbar bist. Springe nun nach Westen über die



teleportiert. Bewege dich schnell, um zu verhindern, daß du getroffen wirst, und gehe nach W, S und dann W. Dies bringt dich zum 5. Geisterbeschwörer.

26. Im Osten von deiner derzeitigen Position aus befindet sich noch eine erhöhte Plattform. Springe rüber auf sie drauf. Wenn du deinen Sprung ausführt, wirst du in ein anderes Gebiet mit Minenattacken



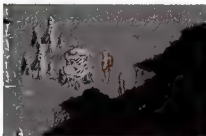
ihn nun und mach dich Richtung Westen und Norden auf, bis du ein kleines Gebäude findest.

27. Klettere die Stufen hinauf und spreche mit dem 5. Geisterbeschwörer in der üblichen Weise. Er lehrt dir den Widerstands-Death-Spruch. Dazu benötigst du Holz, Schmutz und Blackmoor. Verlasse



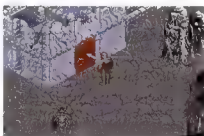
folge dann der Nord-Ost-Wand, bis du zu einem Ballermann kommst, vor dem es kein Entrinnen gibt.

28. An dem kleinen Gebäude befindet sich ein Schalter, der ein Tor zum Osten öffnet, welches dir Zugang zu einem großen Schalter verschafft. Betätige beide Schalter. Gehe nun nach Westen und Norden und



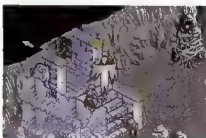
Gruppe Stalagmiten versperrt). Wenn du hindurch bist, wandere nach Westen, Norden, Osten und letztendlich nach Norden.

29. Du mußt den Widerstands-Todespruch an dir selber ausführen, um sicher an dem Ballermann vorbeizukommen (wenn du an der Westwand entlang marschierst, wird dir der Weg von einer



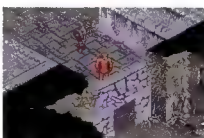
ihn auszutreiben, brauchst du Blut, Knochen, Holz, Schmutz und Blackmoor.

30. Das 1. Gebäude, auf das du stoßt, hat im Norden eine Treppe. Öffne die Tür und gehe hinein, um den sechsten und damit letzten Geisterbeschwörer zu treffen. Du lernst von ihm den Gestein-Golem-Spruch. Um



den Grant-Peace-Spruch an ihm aus oder renne um ihn herum. Sobald du durch den Eingang gehst, wirst du zurück zu den oberen Katakomben teleportiert.

31. Wenn du das Gespräch mit dem letzten Geisterbeschwörer beendet hast, verlasse ihn und klettere die Stufen draußen vor dem Gebäude hoch. Ein Geist erscheint und versperrt dir den Weg. Löse entweder



verlieren. Gehe nun in Richtung S, W, S und O. Dies führt dich zu einer Tür, die wiederum zu einer Höhle führt.

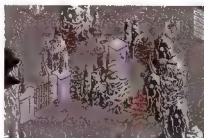
32. Sobald du in den oberen Katakomben eintriffst, mußt du deine Treffpunkte durchchecken. Du mußt von der Wand, auf der du stehst, runterfallen. Wenn deine Treffpunkte niedrig sind, riskierst du, dein Leben zu





ULTIMA VIII

Die Halle des Bergkönigs



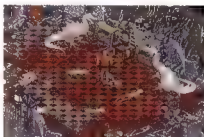
Wasser, S, W an dem Ballermann vorbei, den Schalter betätigen, durch das Südtor, die 8-Tür öffnen, durch die Öffnung in der Wand gehen und letztendlich nach Osten wandern. Dies führt dich zu 5 Türreihen an der Nordwand der Steinbucht.

33. Nachdem du durch die Tür gegangen bist, mußt du nach S, W - in die Grube hinein- und wieder herausgehen - S, W, über das Wasser nach S, über die Südbrücke, nach S, durch den Tunnel S, W, S, W über das



Eingang, durch den du gehen mußt, ist die mittlere, hohe schwarze Doppeltüre. Um sie zu öffnen, mußt du den Create-Golem-Spruch an dem braunen Gebiet südlich der Türen anwenden. Beauftrage den Golem, die Türen für dich zu öffnen. Ordne dann an, daß er geht.

34. Der linke Eingang ist eine Höhle, die dich zurück zu den oberen Katakomben führt. Die Türe auf der rechten Seite ist von einer Wand mit Spikes umgeben. Sie führt zurück zu den unteren Katakomben. Der



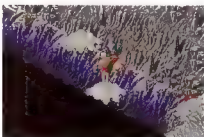
betätige den Schalter, welcher sich in der Nähe des Throns befindet (der Schalter draußen verursacht gar nichts). Es gibt keine Türe - klettere über die Wand!

35. Wenn du durch die Türen gehst, kommst du in die Halle des Bergkönigs. Gehe dann Richtung Norden und springe über die Kluft. Gehe in das zerfallene Gebäude hinein, das einen karierten Boden hat, und



wenn du sie überquerst, da die Paneelen, aus denen sich die Brücke zusammensetzt, verschwinden und wieder auftauchen!

36. Gehe zurück in die Nähe des Eingangs der Halle und nimm den Pfad, der nach Westen führt. Dies bringt dich zu einer Brücke, die durch das Betätigen des Schalters entstanden ist. Sei vorsichtig,



von ihnen rüberspringen, um die andere Seite zu erreichen. Es ist eine gute Idee, dein Spiel zu sichern, bevor du zum Springen ansetzst.

37. Wenn du über die Brücke bist, findest du einen Golem. Laufe um ihn herum und folge dem Durchgang nach Westen. Am Ende befindet sich eine Reihe von beweglichen Plattformen. Du mußt über jede



Sprung zu den verschwindenden Plattformen abzuschätzen, denen du jetzt gegenübertgestellt wirst. Die verschwindenden Plattformen werden von feststehenden Plattformen getrennt. Schon wieder empfehlen wir dir, dein Spiel hier an einigen Stellen zu speichern.

38. Auf der anderen Seite der beweglichen Plattformen begegnest du einem anderen Golem. Gehe ihm aus dem Weg, indem du ihn nach Süden lockst und dann nach Norden läufst. Du brauchst diese Zeit, um den



Stellen, von denen du annimmst, daß sich dort ein Kraftfeld befindet. Es wird aktiviert, sobald du es triffst. Wenn du einen violetten Trank besitzt, kannst du ihn nun trinken. Dies sind Tranks der Unbesiegbarkheit.

39. Die nächste Herausforderung ist ein Irgarten von unsichtbaren Kraftfeldern. Bahne dir deinen Weg um sie herum, indem du die reichlich vorhandenen Pilze in dieses Gebiet wirfst, und zwar an die



Schutzes erlaubt dir, durch den Irgarten zu rennen, ohne daß du verletzt wirst.

40. Wenn du die andere Seite erreichst (die Nordwand), wirst du eine Kiste finden. In dieser Truhe befindet sich ein Schlüssel und ein Edelstein des Schutzes. Nimm beide mit. Der Edelstein des





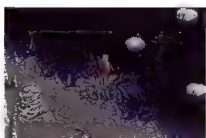
ULTIMA VIII

Lithos



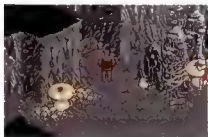
Öffne sie und gehe hindurch. Gehe den Korridor westlich entlang, dann nach Süden und wieder nach Westen. Wenn die Höhle sich öffnet, gehe Richtung Norden, bis du an ein Gewässer gelangst.

41. Nachdem du durch das Labyrinth von Kraftfeldern zurückgelaufen bist, folge der Westwand den ganzen Weg entlang, bis du eine Tür findest. Du kannst die Tür mit dem Schlüssel aus der Truhe öffnen.



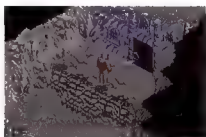
der Held außer Sicht ist. Mache noch 3 Schritte. Springe nach Westen und folge dem Wasserrand bis zur anderen Seite.

42. Im Wasser befindet sich eine Gruppe von Trittschnecken. Springe von einem zum anderen, bis du die andere Seite erreichst. Alternativ könntest du nach Westen am Ufer entlang gehen, bis



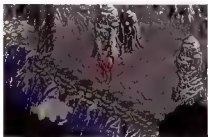
gibt eine Höhle frei, in der sich verwandelte Kinder, Kraftfelder und eine Kiste in der südwestlichen Ecke befinden. In der Kiste sind Tranks enthalten. Schiebe sie weg, damit ein versteckter Schlüssel zum Vorschein kommt. Nimm ihn mit und gehe zum Haupttör zurück.

43. Nun befindest du dich in einem langen Flur, der nach Norden führt. An der Wand entlang befinden sich - sie sind nur schwer zu erkennen - Durchgänge. Suche den 1. Durchgang in der Westwand und gehe durch ihn. Er



angekommen, mußt du nach Norden und das Wasser überspringen. Auf der anderen Seite befindet sich eine Türe, die du mit dem Schlüssel, den du in dem 1. verborgenen Durchgang gefunden hast, aufschließen kannst. Gehe hindurch und begib dich in Richtung Westen dem Ende entgegen.

44. Gehe nun Richtung Norden und halte nach einem 2. Durchgang Ausschau. Wenn dir ein Troll begegnet, bist du schon vorbeigelaufen. Gehe den Durchgang runter und in die Höhle hinein. Dort



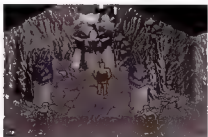
Springe aber nicht auf die 3. Plattform drauf, sondern stattdessen auf festen Boden. Unterlapp deinen Sprung, wenn die 3. Plattform aus deinem Weg verschwunden ist.

45. Im Süden befinden sich bewegliche Plattformen, die nach Westen führen. Um über sie hinwegzukommen, mußt du auf gewohnte Weise auf die erste, dann in einem Winkel zu der zweiten springen.



Rückruf-Teleport, den du für deine spätere Verwendung aktivieren mußt (achte auf das sich in der Nähe befindende große Landsymbol - wenn du ihm zu nahe kommst, wirst du an den Anfang der Halle des Bergkönigs zurückgesandt. Dies wäre schlecht!). Begib dich nun nach Norden zu Lithos.

46. Von den Plattformen aus gesehen, befindet sich Lithos der Bergkönig im Norden. Aber bevor du dich dorthin begibst, mußt du nach Süden vordringen. Du findest einen



tung gehört. Lothian ist diejenige, die bestattet werden soll. Du findest sie bei Vividos.

47. Du kannst Lithos am Ende des Flurs der Ghuls finden. Sie werden dich nicht angreifen. Wenn er vor dir erscheint, frage ihn danach, sein Lehrling zu werden. Er teilt dir mit, daß dazu das Ritual der Bestat-



zurückteleportiert und dann zurück durch Ost-Tenebrae zum Friedhof gehst.

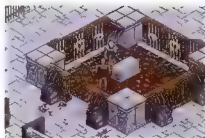
48. Um besseren Einblick zu bekommen und das Bestattungsritual zu vollziehen, mußt du zurück zu Vividos Haus reisen. Dies kannst du anhand des Rückrufgerätes erledigen, indem du zu Zentral-Tenebrae





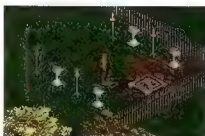
ULTIMA VIII

Lothians Bestattung



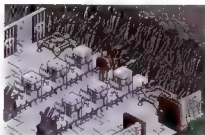
benutzt, das Ritual der Bestattung auszuführen.

49. Vividos wird dir alles über das Bestatten erzählen, was du wissen mußt. Du findest ihn bei dem Opferaltar in der Mitte seines Hauses. Er überreicht dir den Schlüssel des Scion - nimm ihn. Jedoch wird er nicht dazu



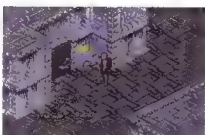
sie zweimal an. Die Bestattung wird durchgeführt. Wenn sie beendet ist, kehrst du zu Vividos zurück und redest mit ihm.

50. Nun mußt du Lothian bestatten. Sie befindet sich in der nordöstlichen Ecke des Friedhofs. Sie liegt vor einem Tisch und ist mit Kerzen umgeben. Biege dich in ihre Nähe auf der Westseite und klicke



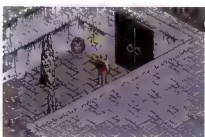
einen Durchgang in der Bergwand öffnen. Wiederhole hierfür den Open-Earth-Spruch.

51. Vividos möchte dich zu einer Pilgerfahrt überreden. Erkläre dich einverstanden. Sie beginnt, wenn du die Katakomben nochmals durch das Gebäude nördlich des Friedhofs betrittst. Du mußt wieder



Höhlenwand. Eine Tafel an der Wand besagt: "Du reist deinem Schicksal entgegen". Öffne die Türe mit dem Schlüssel des Scion und gehe hinein.

52. Wenn du in den Katakomben bist, mußt du nach Nordosten. Nimm dann alle Wege nach Norden und nach Osten, wo es möglich ist. Dies führt dich zu einem Gebäude in H-Form an einer natürlichen



Buch über Zealanische Geschichte. Es berichtet auch über Tatsachen des Zealanischen Schilds, den du schon eingesammelt hast. Öffne die Türen und gehe hindurch.

53. Drinnen angekommen, kannst du dem Pfad, der nach Nordwesten führt, folgen. Du kommst zu einer großen schwarzen Doppeltüre und zu einem Faß im Westen. Im Süden befindet sich ein



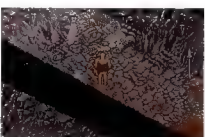
Hebeln und einer Truhe gelangst. Ziehe an den äußersten linken und äußersten rechten Hebeln, um die Tore, die die Truhe umgeben, zu öffnen. Öffne die Truhe und entnimm ihr den Schlüssel. (Achte darauf, daß du die richtigen Hebel betätigst. Wenn du an den falschen ziehst, kommen Fallen zum Vorschein.

54. Gehe nun nach Norden, dann Nordwesten, an ein paar rollenden Spikebällen vorbei und wieder nach Norden an einer Tür vorbei. Wandere nach Osten durch die Halle, bis du zu einem Raum mit 8



Schluß nach Süden. Hüte dich auf deinem Weg vor Ballermännern!

55. Im Norden der Hebel ist eine verschlossene Türe, über der sich Spikes befinden. Öffne die Tür mit dem Schlüssel aus der Truhe. Gehe hindurch und gehe Richtung Norden, dann Osten und zum



befindet sich ein magischer Totenschädel, der sich 'Skull Of Quakes' nennt. Nimm ihn mit zur späteren Verwendung in diesem Spiel.

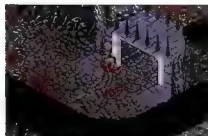
56. Richtung Westen von deiner gegenwärtigen Position heraus, steht eine Truhe. Überprüfe deine Treffpunkte. In der Truhe ist eine Bombe versteckt. Sie wird explodieren, wenn sie geöffnet wird. Drinnen



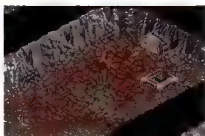


ULTIMA VIII

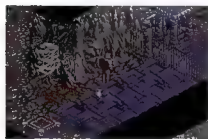
Die Zealanen



57. Gehe von der Truhe aus nach Norden, an den gespickten Ballen vorbei, westlich, südlich durch das Tor, nach Westen, Süden, Westen - durch Stalagmiten und letztendlich nach Westen über die Kluft. Du befindest dich nun vor einem geschlossenen Tor. Versuche, es zu öffnen. Stelle dich auf eine Plattform links, die außer Sichtweite liegt.



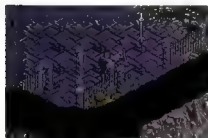
58. Wenn du dich nun in Richtung Westen aufmachst, findest du 2 Alkoven. Auf dem einen auf der rechten Seite ist ein Grabstein am äußersten Ende angebracht. Du mußt Open Earth abrufen, um ein Loch davor zu kreieren. Wenn du dazu die Reagens nicht besitzt, brauchst du dir deshalb keine Sorgen zu machen. Die Tasche auf dem Tisch rechts vom Grab beinhaltet alles, was du brauchst. Löse den Spruch aus und stürze das Loch runter.



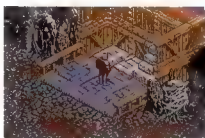
59. Von dem offenen Grab aus gehst du nach Süden, Westen, Norden und Osten. Du findest dich in einem Raum mit einem Tisch, bunten Sphären und einem geschlossenen Tor im Norden wieder. Um das Tor zu öffnen, mußt du den nahegelegenen Totenkopf aufheben und auf die Plattform auf der anderen Seite des Zaunes werfen. Gehe hindurch.



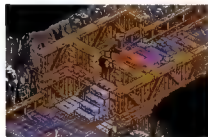
60. Zu deiner linken und rechten befinden sich bewegliche Plattformen. Die 2 nahegelegenen Hebel kontrollieren ihre jeweiligen Plattformen. Gehe unter die linke Plattform und hebe den Schlüssel vom des Zimmers befindet. Dieser öffnet die Truhe in der Nähe.



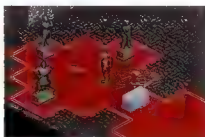
61. Gehe nun unter die Plattform auf der rechten Seite. Öffne die kleinere Truhe auf dem Tisch und nimm den Schlüssel davon mit. Mit diesem kannst du die größere Truhe im Norden öffnen. Verlasse dann dieses Gebiet im Norden. Es gibt dort einen Lichtstrahl, der den Ausgang beschützt. Springe über ihn hinweg, damit du keine Trefferpunkte verlierst.



62. Nachdem du über den Lichtstrahl hinweg bist, laufe nach Osten den Höhlendurchgang runter. Du triffst auf ein Treppenzu. Das Ziel ist, die ganze Treppe zu versetzen, und zwar von der linken Seite zur Mitte. Führe dies aus, indem du die sich in der Nähe befindliche Uhr in der richtigen Reihenfolge auf die 3 auf Berührung sensibel reagierenden Blöcke wirfst.



63. Nenne den linken Block Nr. 1, den mittleren Nr. 2 und den rechten Nr. 3. Die richtige Reihenfolge ist: 313, 212, 312, 321, 313, 212, 132, 312, 313, 212. Wende nun den Rock-Flesh-Spruch an, klettere die Stufen hinauf und durch das blaue und rote Kraftfeld hindurch. Gehe nach Norden, wo du eine große schwarze Doppeltür vorfinden wirst.



64. Öffne die Türen mit einem der Schlüssel, die du aus dem Plattformengebiet eingesammelt hast. Die nächste Türenreihe öffnet sich, indem du auf sie klickst. Du befindest dich nun in einem Raum mit 3 Zealanischen Statuen. (Unter einem Skelet rechts ist ein Schlüssel, mit dem du alle kurzen Doppeltüren in dem Gebiet öffnen kannst). Plaziere das Zealanische Schild auf den Altar vor den Statuen. Sie werden zum Leben erweckt und mit dir reden.





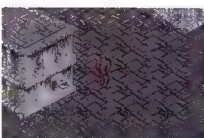
ULTIMA VIII

Insel Argentrock



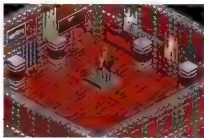
Verwende zum Öffnen des Grabmahls die Geheim-Tür-Schriftrolle an den großen Türen hinter den Statuen. Wende, um Kumash-Gor zu töten, entweder den Grant-Peace-Spruch an oder schlage ihn sehr fest mit einer magischen Waffe. Er läßt ein Krummschwert fallen. Nimm es mit.

65. Die Zealanen werden dir mitteln, das Grabmal von Kumash-Gor zu betreten, um die Spitze des Obelisks zu erhalten (du findest sie in der Truhe auf der rechten Seite hinter dem Thron).



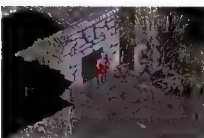
den Katakomben zu teleportieren. Wenn du dort eingetroffen bist, kannst du dich zur Ostseite aufmachen. Das Gebäude, nach dem du suchst, befindet sich südlich eines großen Gebäudes in G-Form mit großen schwarzen Türen.

66. Bevor du die Zealanen verläßt, spreche nochmals mit ihnen. Sie erzählen dir von den Titanen. Der erste, den du besuchen wirst, heißt Stratos, Titan der Luft. Benutze nun das Rückrufergerät, um zu

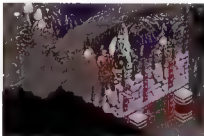


Raum am unteren Ende. Aktiviere den Teleport (dies ist der Teleport der oberen Katakomben).

67. Auf der Ostseite des Gebäudes ist ein kleines rotes Loch. Lege den Schlüssel der Quakes dort hinein. Der Screen fängt an zu wackeln, und eine Treppe, die runterführt, erscheint. Gehe sie hinunter und in den



68. Kehre zu den Katakomben zurück und mache dich zu den oberen Katakomben II auf. Sie liegen in der südöstlichen Ecke der oberen Katakomben (das natürlich aussehende Gebiet).



der anderen Seite des Wassers. Dort findest du eine Tür zum Osten. Öffne sie mit dem Schlüssel des Scion. Du wirst zur Argentrock Insel teleportiert.

69. Gehe wieder nach Süden - genau, als wenn du zur Steinbucht wolltest. Aber auf halbem Wege dorthin wirst du einen Eingang zum Osten finden. Gehe hindurch und überquere den südlichen Gehweg zu



Brücke befindet sich ein Teleport. Gehe dorthin und aktiviere ihn für späteren Gebrauch.

70. Wenn du die Insel Argentrock erreichst, gehe nach Westen und halte Ausschau nach der langen Brücke, die über die Wasserfläche im Norden führt. Genau im Norden auf der anderen Seite der



vertraut. Du mußt im späteren Spiel genau wissen, wer wer ist. Die Theurgisten sprechen allerdings im allgemeinen nicht mit dir!

71. Nachdem du den Teleport aktiviert hast, mußt du nach Norden. Du kommst in ein kleines Dorf. Gehe durch das Dorf in der Wand ins Dorf hinein. Mache dich mit dem Layout und den Dorfbewohnern



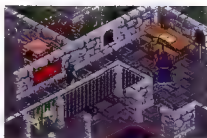
vor dem Bauwerk oder außerhalb der Dorfmauer in der Nähe des Eingangs aufhalten.

72. In der Mitte des Dorfes steht ein großes Gebäude. Es stellt den Hauptteil des Klosters dar. Öffne die Türen und betrete es. Du suchst Xavier. Wenn er nicht drinnen ist, wird er sich entweder draußen



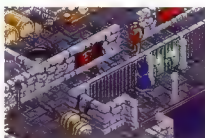
ULTIMA VIII

Die Tests



73. Wenn du nach Aufklärung verlangst, wird Xavier dir erklären, daß du zuerst den Test der Weisheit überstehen mußt. Er gibt dir dann den Test. Die richtigen Antworten sind folgende: 1) Waffen zerstören, aber Verstand bildet, 2) mache immer wahrheitsgemäße Aussagen, 3) erfreue dich an luftigen Abenden auf deinem Balkon, 4) suche dir ehrliche Begleiter aus, 5) opfere deine Sicht, um Kranke zu heilen.

zerstören, aber Verstand bildet, 2) mache immer wahrheitsgemäße Aussagen, 3) erfreue dich an luftigen Abenden auf deinem Balkon, 4) suche dir ehrliche Begleiter aus, 5) opfere deine Sicht, um Kranke zu heilen.

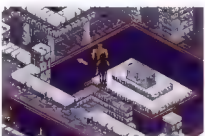


74. Nachdem du den Test der Weisheit erfolgreich abgeschlossen hast, frage nach dem 2. Test, dem Test des Mittelpunktes. Dies ist ein Test des Gleichgewichtes. Starke Windböen werden versuchen, dich von der Spitze eines hohen Felsens zu blasen. Wenn du vom Felsen fällt, wirst du sterben.



75. Der hohe Felsen ist eine Plattform mit einem Symbol an der Spitze. Um dorthin zu gelangen, mußt du das Dorf durch den Westeingang verlassen und nach Westen wandern. Wenn du ihn findest, steigt du hinauf.

Sobald du die Spitze erklimmen hast, beginnt der Test. Richte dich nur nach den kleinen und mittleren Richtungsfeilen, um gegen den Wind anzukommen.

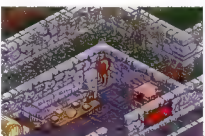


76. Nachdem du auch diesen Test erfolgreich überstanden hast, kehrt du zu Xavier zurück. Sprache mit ihm und berichte über deinen Testerfolg. Er teilt dir nun mit, daß du den Titel des Aufgenommenen erzielt hast. Er schickt dich zu Stellos, um über den 3. Test zu verhandeln.



77. Du findest Stellos entweder im Kloster oder auf dessen Grundstück. Er teilt dir mit, daß du dich auf den nächsten Test vorbereiten mußt, indem du dein Focul konstruierst. Focul ist ein magisches modernes Silbererz. Er überreicht dir den Schlüssel zur Silbermine.

Silbererz. Er überreicht dir den Schlüssel zur Silbermine.

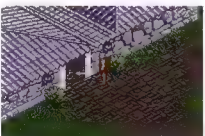


78. Stellos schickt dich dann unter das Hauptgebäude zu der Küche. In der Küche befindet sich eine Treppe, die runter in die Silberminenhöhle führt. Steige hinunter.



79. Wenn du in der Höhle bist, mußt du nach Osten. Du stößt auf eine Türe. Öffne sie mit dem Silberminenschlüssel, den Stellos dir gab. Gehe hinein, aber hüte dich vor Ghuls. Schau dich nach 8 Stücken von Silbererz um. Silbererz sieht genauso aus wie andere Steine, nur etwas kleiner. Klicke auf unterschiedliche Stellen der Höhle, um herauszufinden, was was ist.

erz um. Silbererz sieht genauso aus wie andere Steine, nur etwas kleiner. Klicke auf unterschiedliche Stellen der Höhle, um herauszufinden, was was ist.



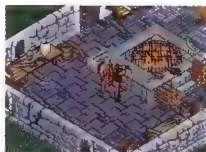
80. Wenn du alle 8 Stücke hast, teleportiere dich zurück zu Zentral-Tenebrae. Reise dann nach West-Tenebrae. Du mußt nun den Silberschmied Korik aufsuchen. Sein Haus ist das einzige einstockige Steingebäude im südwestlichen Teil von West-Tenebrae.

Steingebäude im südwestlichen Teil von West-Tenebrae.



ULTIMA VIII

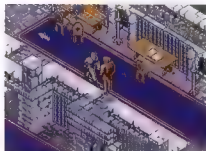
Durchführung des 3. Tests



81. Wenn du Ärger haben solltest, in Korikos Haus hineinzukommen, merke dir, daß er sich nur zu Bloodwatch dort aufhält. Sobald du drinnen bist, ersuchst du ihn, dir den Foci herzustellen. Sei geduldig und vorsichtig, da du ihn anhalten mußt, jedes einzelne Stück anzufertigen. Er wird eine Focus-Kopie machen. Mach dir also keine Sorgen, wenn du keinen vollständigen Satz hast.

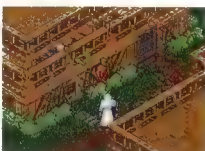


82. Kehre nun zur Insel Argentrock anhand des Rückruferats zurück. Begebe dich zum Altar im Kloster. Dort angekommen, kannst du jeden Focus - einen nach dem anderen - auf den Altar legen. Dadurch werden sie mit magischer Power aufgeladen. Wenn sie alle an der Reihe waren, nimmst du sie wieder mit.



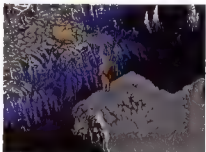
3) Armband - Ariel-Diener,
4) Offenes Auge - erscheinen,
5) Offene Hand - restaurieren.

83. Steige nun nach oben ins Kloster. Dort liegen Bücher verstreut herum, die den magischen Besitz von Foci erklären. Das wäre
1) Weisende Hand - heilende Berührung,
2) Sextant - Prophezeiung,



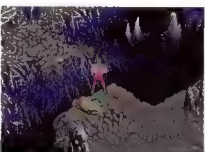
Test angehen, aber er gibt dir keine Anhaltspunkte, worum es sich handelt. Klettere wieder die Stufen runter zur Küche.

84. Du mußt nun Stellos finden und nochmals mit ihm sprechen. Er sollte sich dort befinden, wo er letztes Mal war, als du mit ihm geredet hast. Erzähl ihm, daß du dein Foci hergestellt hast. An diesem Punkt solltest du den 3.



transportieren. Klicke dazu auf dem Focus, dann auf den Torax und letztendlich auf den Boden neben dir.

85. Wenn du unten angekommen bist, gehe zum Westen. Du stoßt auf einen Vorsprung und auf eine Kluft. Auf der anderen Seite der Kluft befindet sich ein verletzter Torax. Benutze den Armband-Focus, um den Torax aber dir zu



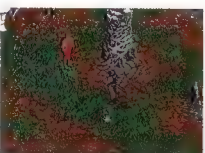
Kehre nun zu Stellos zurück.

86. Der Ariel-Diener wird den Torax tragen und ihn neben dich plazieren. Wende nun den Hand-Focus an, um das Tier zu heilen. Klicke auf dem Focus und dann auf dem Torax. Es wird geheilt werden und dann verschwinden.



Focus 'verloren' hat. Stellos macht sich Sorgen, daß jemand ihn gestohlen hat.

87. Suche Stellos an der üblichen Stelle auf und spreche mit ihm. Du mußt ihm mitteilen, daß du den 3. Test überstanden hast. Er wird antworten, daß er im Moment mehr um Xavier besorgt ist. Du erfährst, daß Xavier seinen Heilungs-



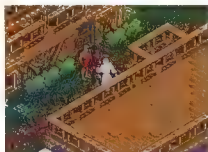
Lehre von Stratos ist, die der Titan der Luft praktiziert.

88. Sprache nun nochmals mit Xavier. Er müßte sich irgendwo vor den Dorftoren befinden. Du erfährst, daß auch er denkt, daß seine Fähigkeit gestohlen wurde. Aber er findet es ungewöhnlich, da Stellos gegen die



ULTIMA VIII

Stratos, Titan der Luft



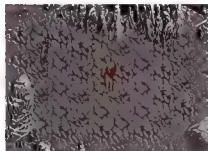
Stellos schon über 200 Jahre alt ist.

89. Besuche Stellos nochmals und sag ihm, daß du beide, Torwin und Xavier, getroffen hast. Er wird erklären, wie sehr er Torwins Idee mißbilligt, die verschiedenen Foci zusammen zu kombinieren. Du erfährst auch, daß



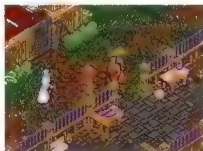
heraus, daß Torwin den Focus von Xavier gestohlen hat.

90. Nun mußt du mit Cyrinus sprechen. Er lebt in Argent Rock - die Heimat der Theurgisten. Dies ist ein im rechten Winkel geformtes Gebäude, das gegen der Südwand steht. Verwende den Heer-Truth-Spruch an ihm. Du bekommst



ihn von den Toten auferstehen zu lassen. Er wird dann auf ein Kliff im Westen springen und sterben. Sammle den Heilungs-Focus, den er zurückläßt, ein.

91. Um Torwin zu finden, mußt du dich in Richtung Windy Point aufmachen. Dieser liegt im Norden vom Test des Mittelpunktes. Er wird dir erzählen, daß sein Vater (Toran) ohne Grund hingerichtet wurde und wie er vorhat,



92. Kehre nun zum Dorf zurück und spreche nochmals mit Stellos. Sag ihm, daß du den verlorenen Focus gefunden hast. Er sagt dir, daß du nun bereit seiest, den 4. und letzten Test durchzustehen. Dies ist der Test des 'An sich selbst Glaubens'.



93. Spreche zum letztenmal mit Xavier und erzähl ihm, daß du seinen Heilungs-Focus gefunden hast. Xavier nimmt dir automatisch den Focus weg.



94. Gehe nun zurück zu Windy Point, wo Torwin in seinen Tod gesprungen ist, und versuche den Sprung des Schicksals. Stelle dich auf den äußersten Rand des Vorseprungs und dehne den Richtungspfeil auf seine volle Länge aus.



nach jedem 2. Sprung zu sichern.

95. Wenn du den Sprung unternimmst, wirst du mit einer Anzahl von Trittsteinen konfrontiert. Bahne dir deinen Weg nach Norden zu dem größten von allen. Und schon wieder ist es eine hervorragende Idee, das Spiel



96. Wenn du am größten Stein angekommen bist, dann wird dich Stratos zu sich holen und ein paar Fragen stellen, die du nicht unbedingt wahrheitsgemäß beantworten mußt.





AL QADIM

Al Qadim ist ein großartiges und kompliziertes Rollenspiel, das spielerisches Denken erfordert. Lese dich durch den 1. Teil der Lösung, der auf den folgenden 12 Seiten dargestellt wird!

Zeremonie



deine Kondition festgelegt, um den Test des 'wirklichen Kämpfers' zu bestehen. Spräche am Anfang des Spiels mit deinem Meister über die Aufgabe, die vor dir liegt.

1. Das Spiel startet mit einem Test. Dein Meister wird dich durch ein Labyrinth schicken. Dieses erfordert Geschwindigkeit, Beweglichkeit und schnelles Denken. Dadurch wird



Geröllblöcke herum und hechte über habgierige Kneifzangen. Du kannst einige Verletzungen verkraften - dein Gesundheitsstand wird dir das bestätigen!

2. Beim Start des Labyrinths wirst du von einem bruchigen Powerfeld verfolgt. Wenn es dich berührt, mußt du das Labyrinth nochmals starten. Gehe im Slalom um die Spere und



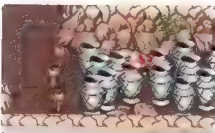
lösen. Eins davon erreichst du durch den Weg über die Kluft unten. Wenn du auf den Ziegel vor dir trittst, erscheint noch ein Ziegel, der dir anzeigt, in welche Richtung du reisen mußt.

3. Abhängig vom Level, das du gewählt hast, wird die Geschwindigkeit des Powerfelds festgesetzt. Auf deiner Reise durch den Irrgarten mußt du eine Anzahl von kleineren Puzzles



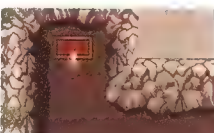
dich an den Wänden festklammern, wo immer es dir möglich ist, da in offenen Gebieten viele Fallen angebracht sind.

4. Du mußt diesen wirbelnden Klingen vorsichtig ausweichen, da du an vielen von ihnen vorbei mußt. Wenn du durch das Labyrinth reist, mußt du freie Gegend vermeiden und



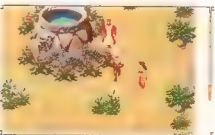
dort befindet sich ein Pfeil, der auf den mittleren Pfeil zeigt. Ziehe an diesem, und du wirst über die Vasen hinwegfliegen.

5. Halte auf jeden Fall Ausschau nach Hinweisen, die im Labyrinth markiert sind. Zum Beispiel: wenn du diese Ansammlung von Vasen erreichst, mußt du an einem Schalter ziehen. Im Boden



informiert, der sich nördlich von dir befindet. Stelle dich auf den Teleport, damit du in die Randgebiete deiner Heimatstadt Zaratan transportiert wirst.

6. Wenn du dies überstanden hast, siehst du eine große Truhe. Öffne sie, um viele Schätze zu entdecken. Du wirst von deinem Meister angesprochen und über den Teleport



kann nicht gegen andere Lebewesen angewendet werden. Nachdem du mit deinem Vater gesprochen hast, mußt du mit deiner Mutter und deiner Tante reden.

7. Gehe in die Stadt hinein, um deine Schwester zu treffen. Sie führt dich zu deinem Vater, der dir das Schwert der Ehre überreicht. Das Schwert wird nur deine Feinde verletzen und



die auf einem Stuhl steht. Sie erzählt dir von einem Geschenk an dich. Wandere in die obere linke Ecke des Hauses und schaue in den Topf - du findest etwas Gold!

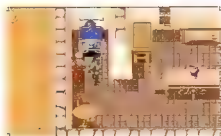
8. Das Haus deiner Tante befindet sich im Westen vom Haus deines Vaters. Betrete das Haus, um drinnen einer Menge herumspringender Frösche zu begegnen. Spräche mit deiner Tante, mit deiner Mutter





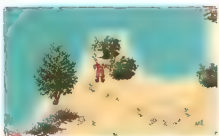
AL QADIM

Unterzeichnung des Vertrages



seiner Tochter aufklärt. Du mußt der Tochter helfen, indem du die Medizin einsammelst.

1. Nachdem du mit deinen Familienmitgliedern gesprochen hast, mußt du dich zum Haus des Kaufmanns aufmachen. Drinnen wirst du von dem Händler begrüßt, der dich über die Krankheit



2. Du mußt ein paar lila Beeren von einem Busch pflücken, der an der Oase im Westen der Stadt wächst. Gehe durch die Stadtmauer und wandere nach Westen. Du wirst

von kleinen Wirbelwinden und Hyänen attackiert werden. Bekämpfe diese Hindernisse und setze deinen Weg zur Ostseite der Oase fort. Hier findest du den Busch, an dem die lila Beeren wachsen. Nachdem du die Beeren gepflückt hast, wird dich eine Meerjungfrau vom Wasser aus ansprechen.



Kehre mit den Beeren zum Händler zurück und überbringe dem Qadi die Nachricht. Wenn du in die Stadt zurückkehrst, triffst du deinen alten Meister an. Er erzählt dir von Gefahren, die vor dir liegen, und gibt dir eine Schriftrolle.

3. Du mußt der Meerjungfrau versprechen, keinem etwas von ihrer Existenz zu erzählen. Dafür gibt sie dir eine Botschaft von ihrem Meister, die du Qadi überbringen mußt.



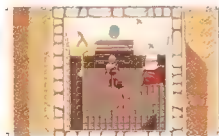
beenden. Bringe den Vertrag zu der Wassab-Siedlung.

4. Gehe ins Büro des Qadis und teile ihm die Nachricht der Meerjungfrau mit. Der Qadi gibt dir ein Dokument, um den Versuch zu unternehmen, die Fehde zwischen deiner Familie und den Wassabs zu



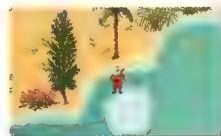
dich ersuchen, deinen Vater zuerst unterschreiben zu lassen. Führe dies aus und kehre zum Wassab-Haus zurück. Er fragt nun nach deiner Unterschrift und der deiner Schwester.

5. Wenn du das Wassab-Haus betrittst, wirst du von dem Sohn angegriffen. Revanchiere dich nicht! Der Vater wird ihm den Weg abschneiden, um sich den Vertrag anzusehen. Er wird



Vertrag zu unterzeichnen. Wandere aus der Stadt und gib den Bettlern etwas Geld - du erhältst dafür Erfahrungspunkte!

6. Gehe zum Haus deiner Schwester im Südwesten der Stadt. Unterrichte deine Schwester über die Situation. Sie läuft fort und sagt dir, daß du ihr folgen sollst. Sie rennt zum Büro des Qadis, um den



kannst nun diesen Teil der Oase zu jeder Zeit besuchen. Deine Gesundheit wird dabei wieder voll hergestellt.

7. Kehre zur Oase mit der Antwort zu der Nachricht zurück. Die Meerjungfrau belohnt dich nun von dem Heilbad, das sich auf der gegenüberliegenden Seite der Oase befindet. Du



Geist deiner Familie ausgeführt. Dies bringt deiner Familie jede Menge Ärger ein, da sie den Anti-Aggressionsvertrag unterzeichnet hat.

8. Wenn du an der Oase fertig bist, mußt du zur Stadt zurückkehren. Du triffst ein Familienmitglied und wirst über eine Attacke auf die Wassabs-Schiffe unterrichtet. Sie wurde von dem





AL QADIM

Schiffbruch



zukünftige Braut Kara, die Tochter des Kalifen und der Kalif selber. Der Qadi schickt dich auf die Suche nach Überlebenden. Auf der Westseite der Oase befindet sich der Kalif.

1. Deine Familie und du werden zum Qadi, der sich bei den Wassabs aufhält, gebracht. Deine Familie wird für den Angriff verantwortlich gemacht. An Bord des Schiffes befindet sich deine



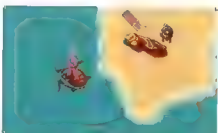
an der du den Kalifen gefunden hast. Du kannst nun zur Stadt zurückkehren.

2. Befreie den Kalifen von den angreifenden Hyänen. Der Kalif trägt dir auf, nach seiner Schatztruhe zu suchen. Diese befindet sich hinter einem kaputten Faß nördlich der Stelle,



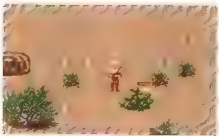
seine Tat zu erklären. Muliban, dein Hausgeist, erscheint und teilt mit, daß er unter Auftrag eines Familienmitgliedes gehandelt hat.

3. Wenn du zu den Wassabs zurückkehrst, werden sie in Gegenwart des Kalifen offizielle Anklage gegen deine Familie erheben. Dein Familiengeist wird zur Rede gestellt,



kannst nach Verlassen nicht mehr durch die Stadttore zurückkehren. Kehre zur Meerjungfrau zurück und sage ihr, daß du zum Deadmans Reef gehen wirst. Wandere zu den südwestlichen Ufern der Oase und sage 'Jorglira Jetzona', um eine Schildkröte herbeizurufen.

4. Deine Familie wird im Palast des Kalifen in der Hauptstadt eingesperrt. Da du keine Kontrolle über den Geist hattest, wurdest du nicht verhaftet, aber aus Zaratan verbannt. Du



wirst auch Münzen im Sand finden. Münzen verwandeln sich in Zombies!

5. Steige auf den Rücken der Schildkröte, die dich zum Deadmans Reef führt. Vor dem Eintreffen mußt du 3 Schlüssel finden. Sie befinden sich in den Truhen, die auf der Insel versteckt sind. Du



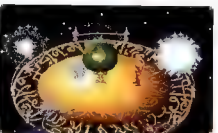
paß auf! Einige der Wrack zu gelangen. Wenn du auf dem Schiff bist, gehe unter Deck, betrete die Türen und kille die Skelette, die sich drinnen aufhalten.

6. Nachdem du alle der Schlüssel eingesammelt hast, mußt du auf das Schiffswrack gehen. Hüte dich vor dem Piraten, der mit Pfeilen auf dich schießt, sobald du versuchst, auf das



mußt sie schnell besiegen! Nachdem du dies hinter dich gebracht hast, bekommst du Zugang zu mehreren Schätzen und zum Schiffstor.

7. Nachdem du noch 2 weitere Türen passiert hast, wirst du in einen letzten Raum hineinkommen, in dem sich eine Zauberin befindet. Sie wird Magie auf dich schleudern - du



befindet. Als Ergebnis wird das Schiff wiederhergestellt und zur See teleportiert werden. Wenn du nun zurückkehrst und den kleineren Orb berührst, wird deine Gesundheit wieder voll hergestellt werden.

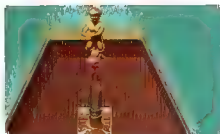
8. Springe durch das Tor, um zur nächsten Ebene der Existenz gebracht zu werden. Mache dich zur Mitte der Plattform auf und zerschmettere den grünen Orb, der sich in der Mitte





AL QADIM

Zauberpuzzle



aus dem Boot herauszukommen, klettere einfach ins Ruderboot hinein. Dieses fährt dich zum Ufer.

1. Kehre auf das Deck zurück und spreche mit dem Steuermann. In Zukunft wird er dich von Insel zu Insel bringen. Frage ihn nun, ob er dich nach Zaratan zurückbringt. Um



dem Weg dorthin mußt du aufpassen - es gibt eine Menge von diesen Hyänen und Wirbelwinden, die dich angreifen werden.

2. Nachdem du am Ufer angelangt bist, hast du vielleicht die Möglichkeit, deine Gesundheit wieder herzustellen, indem du zum Teich an der Westseite der Oase zurückkehrst. Auf



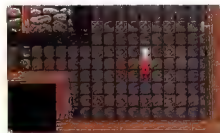
zu einem Gebiet der Herausforderung teleportiert. Hier wirst du von vielen gefährlichen und geniesenen Puzzles getestet.

3. Setze deinen Weg nach Norden zum Zauberturm fort. Am Tor mußt du die Wörter aussprechen, die du vorher gelernt hast, um Zugang zu erhalten. Wenn du den Turm betrittst, wirst du



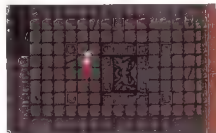
könnte eine Gelegenheit darstellen, durch die Wand zu wandern. Achte auf die grünen Teiche, da kleine Teile des Pools dich verfolgen werden!

4. Hier gibt es nur eine Basisroute, die du nehmen kannst, wenn du den Irrgarten erfolgreich beenden willst. Halte nach Wänden Ausschau, die pulsieren werden. Dies



Ziehe einmal an dem Schalter, nachdem du auf alle blauen Steine getreten bist.

5. In diesem Puzzle mußt du auf die blauen Steine treten, da sie aufleuchten. Dies geschieht in nahezu allen Fällen, wo sich blau markierte Muster auf dem Boden befinden.



danach, welcher Stein nicht aufleuchtete, und gib deine Antworten richtig ab, sonst mußt du diesen Test noch einmal wiederholen.

6. In diesem Test wird von dir erwartet, daß du dir merkst, wie oft die Steine auf dem Boden blau aufleuchten. Du wirst dann gefragt, welcher Stein z w e i m a l aufleuchtete, und



kannst nun durch die Spikes wandern und mit der Frau auf der anderen Seite reden.

7. Bei diesem Test mußt du eine Kombination der 5 Buchstaben aktivieren, um durch die Spikes zu reisen. Aktiviere den ersten, den zweiten und fünften Schalter von oben. Du



diesen, um in den nächsten Teil des Labyrinths zu gelangen.

8. Für diesen Test mußt du auf den Tafeln reiten. Sie werden sich über den grünen Schleim bewegen und dich in andere Teile des Zimmers und letztendlich zu einem Schalter bringen. Aktiviere





AL QADIM

Schloß des Kalifen



Quadrate auch blau aufleuchten. Du mußt nur auf die blauen Rechtecke treten, um den Schalter im Norden und dann den Weg hinaus zu erreichen. Er befindet sich in der südwestlichen Ecke.

1. Dies ist eines der komplizierteren Puzzles im Labyrinth. Du beginnst mit einem blauen Quadrat vor dir. Trete auf das Quadrat, damit einige der verbundenen



betätigt werden: Norden, Süden, neuer Hebel Nord, neuer Hebel weiter nördlich und neuer Hebel im Süden. Wenn du an den Hebeln ziehst, werden noch mehr Felssteine erscheinen, um dir den Zugang zu den neuen Hebeln zu ermöglichen.

2. Du mußt an einer Reihe von Hebeln ziehen, um einen Weg aus Felssteinen durch einen Lavapool zu kreieren. Die ersten 5 Schalter müssen in der folgenden Reihenfolge



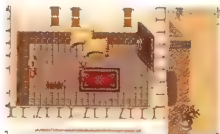
Worten, daß sie mit dem Steinsgeicht übereinstimmen. Während du antwortest, bringe den Gesichtern Demut, Ehre und absolute Ehrlichkeit zum Ausdruck. Nachdem du alle Hindernisse passiert hast, wirst du zurück in den Turm teleportiert. Gehe hinauf und betrete die Räume des Zauberers.

3. Im Labyrinth wirst du von Steinsgeichtern im Boden angesprochen. Du wirst von ihnen mit F r a g e n bombardiert. Du mußt sie richtig beantworten, d. h. mit anderen



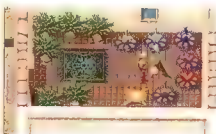
den Grund deiner nächsten Aufgabe mit. Du kannst nun zur Hauptstadt zurückkehren.

4. Wenn du den Bereich des Zauberers betrittst, wirst du ihn und seine Frau kennenlernen. Seine Frau ist die Meerjungfrau, der du schon früher begegnet bist. Der Zauberer teilt dir



und du hast 6 Versuche frei, die Karte zu benennen. Der Croupler sagt dir nur, ob die geschätzte Karte höher oder niedriger ist als die ausgewählte Karte.

5. Wenn du irgendwann einmal mehr Geld benötigst, dann kannst du zum Sand Point Spielclub gehen. Du kannst um 50 bis zu 500 Münzen spielen. Eine Karte wird ausgewählt,



Bringe die Taube zu der Meerjungfrau, und sie gibt dir dafür eine Schriftrolle.

6. Die Meerjungfrau im Zauberturm wird dir auftragen, ihr eine vergoldete Taube zu beschaffen. Du kannst diese vom Supernatural Warenhaus der Stadt kaufen.



Verschafe dir Eintritt zum Schloß, um mit dem Westir und einigen Wächtern Bekanntschaft zu machen.

7. Nach dem Erhalt der Schriftrolle solltest du zur Stadt zurückkehren und in den fernen Norden wandern. Du wirst nach einiger Zeit die Tore zum Schloß des Kalifen erreichen.



nun in das Innere des Schlosses geführt und darauf hingewiesen, auf einen Gongschlag zu warten, bevor du den Kalifen sehen kannst.

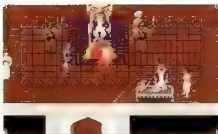
8. Frage den Westir, ob du deine Familie sehen kannst. Er antwortet dir mit der Frage, ob du über diesen Anlaß nicht mit dem Kalifen reden möchtest. A n t w o r t e bestimmt. Du wirst





AL QADIM

Der Bücherei-Eremit



nicht gegen das Gesetz verstoßen wirst. Du bekommst einen Test, um herauszufinden, ob du die Wahrheit sprichst. Beantworte alle Fragen wahrheitsgemäß, um dir sagen zu lassen, daß du nur deinen Vater besuchen kannst.

1. Der Gong ertönt, damit du den Kalifen sehen kannst. Frage ihn, ob du deine Familie sehen kannst. Er wird deine Frage verneinen. Bleibe standhaft und schwöre, daß du



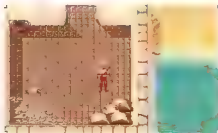
kannst dich nun in den Kerkern frei bewegen und mit anderen Gefangenen reden.

3. Während des Gesprächs mit deinem Vater wird er dir sagen, daß du deine Mutter und deine Schwester suchen mußt, um dich über ihren Gesundheitszustand zu erkundigen. Du



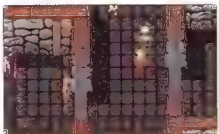
danken und dir ein Geschenk überreichen. Du kannst nun das Schloß verlassen und zum Schiff zurückgehen.

5. Du mußt nun zu deiner Mutter gehen und mit ihr sprechen. Laß dich aber nicht von den Wächtern erwischen. Gehe danach zu der Zelle deines Vaters zurück. Er wird dir überschwinglich



stürme und die Bienenschwärme überstehen.

7. Viele Feinde werden dich an deinem Fortgang durch die Gebäude behindern. Die Zombies und die Skelette sind noch immer in der Nähe. Du mußt auch ein paar alte Hexen, die Sandwirbel-



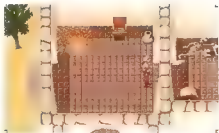
Wächter, der dich zu deinem Vater führt.

2. Mit der nun erzielten Erlaubnis kannst du dich zu den westlichen Quartieren aufmachen und die Stufen, die in den Kerkern herunterführen, ausfindig machen. Du triffst einen



deiner Schwester findest du heraus, daß sie dabei ist, ihren Verstand zu verlieren, aber sie gibt dir ein Geschenk.

4. Du mußt zuerst deine Schwester suchen. Sei aber sehr vorsichtig, damit du nicht von menschlichen Wächtern oder Robotern dabei erwischt wirst, daß du mit ihr redest. Im Gespräch mit



sammle alle Schätze und Schriftrollen ein, die du finden kannst.

6. Auf dem Schiff angelangt, teile dem Steuermann mit, daß du zu der Insel Shibaz möchtest. Dies ist die Heimat des Bücherei-Eremiten. Durchsuche den Obdachlosen und



Raum solange brutal angegriffen, bis du besiegt bist!

8. Einer der Räume verbirgt 2 Schatztruhen und 2 Möbelstücke. Gehe unter keinen Umständen in diesen Raum hinein. Wenn du es dennoch tust, wirst du von den Gegenständen im





AL QADIM

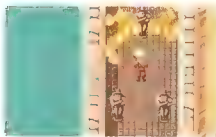
Betreten des Bibliothek-Irrgartens



1. Vielleicht bist du über den Grundriß der Gebäude etwas verwirrt, und es wird dir etwas fremd erscheinen. Versuche, dich von der Hyänenhorde nicht in die Ecke drängen zu lassen, und bleibe in Bewegung!



2. Neben den Standardmonstern wirst du einen Weg entdecken, der mit Speeren bestückt ist. Außerdem wirst du von Hexen angegriffen, die die Fähigkeit besitzen, sich unsichtbar zu machen. Sie werden sichtbar, sobald du ihnen zu nahe kommst. Betrete den Weg und feue dir die Bahn frei!



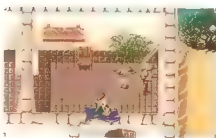
Stone' gefunden hast. Das Feuer hinter den Statuen wird nun gelöscht und gibt dir den Weg frei.

3. In den Hallen, die hinter den Hexen liegen, wirst du mit 3 Statuen konfrontiert. Untersuche sie und gib der ersten eine Münze, der zweiten die Schriftrolle, die du früher auf der Insel 'Heart Of



belohnt wirst, welche magischerweise dein Schwert aufpowern wird.

4. Danach kommst du in einen Raum, der eine magische Truhe enthält. Die Truhe spricht! Gib ihr so viele Schätze und Edelsteine, wie du kannst, da du mit einer Scherbe Mondgestein



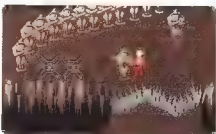
ihm zu sprechen, sei höflich und frage um die Erlaubnis, Zugang zu seiner Bücherei zu erhalten.

5. Nach der Unterhaltung mit der Schatztruhe wirst du einem Mann auf einem fliegenden Teppich sehen. Du mußt diesen Mann verfolgen und mit ihm reden. Wenn du es schaffst, mit



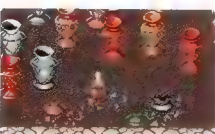
mysteriöse Konstruktion.

6. Nach diesem Gespräch wird der Durchgang zu der Bibliothek für dich offen sein. Der Eingang befindet sich in einem Raum, den du vorher schon betreten hast - er beinhaltet eine



viele neue Puzzles im Irrgarten zu lösen - mit vielen Statuen, die dich attackieren werden! Um an ihnen vorbeizukommen, mußt du dich außerhalb ihrer Reichweite bewegen und dann schnell an ihnen vorbeikommen.

7. Nachdem du die Stufen hinabgestiegen bist, wirst du ein Labyrinth betreten. Du mußt den Irrgarten vervollständigen, bevor du Zugang zu der Bücherei erhältst. Es gibt



Scherben vorwärts, da sich auf den leeren Gebieten tödliche Fallen befinden.

8. Du stößt auf eine Ansammlung von Vasen. Zerschlage alle Vasen, um die Belohnungen, die einige der Vasen enthalten, einzusammeln. Bewege dich auf den zerbrochenen





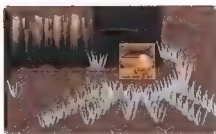
AL QADIM

Die Bibliothek



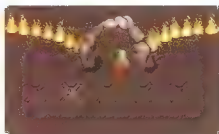
1. Du begegnest einem Vorsprung, auf dem ein Buch liegt. Die Brücke, über die du den Vorsprung erreicht hast, ist weggerutscht. Um den Vorsprung zu verlassen, mußt du das Buch laut

vorlesen und zum nördlichen Teil des Vorsprungs wandern. Zwingt dich selbst vorwärts, damit ein grüner Energiepfad erscheint. Folge sicherheitsshalber dem Weg.



erscheinen, auf dem du die große Truhe erreichen und alle Schätze einsammeln kannst.

2. Im südlichen Teil des Labyrinths steht eine große Truhe. Du mußt auf alle lilafarbenen Runen oder Muster auf dem Boden treten. Nachdem du auf alle draufgetreten bist, wird ein Weg



3. An diesem Ort befindet sich eine Anzahl von sehr schnell aufleuchtenden Runen. Du mußt auf alle Runen schnell drauftreten. Dies wird vorübergehend das grüne Kraftfeld

herunterdrücken und dir den Weg durch den Eingang ermöglichen.



um alle Statuen für einen Moment erstarren zu lassen. Nachdem du auf alle Runen getreten bist, erscheint eine Skelettbrücke, die dich zu einem fliegenden Teppich führt.

4. In dem Raum mit den beweglichen Statuen mußt du auf alle Runen treten. Eine Menge Statuen werden dich angreifen. Hier befindet sich ein Schalter, den du aktivieren mußt,

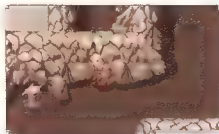


5. Fliege mit dem Teppich zu der angrenzenden nördlichen Plattform, wo eine Treppe dich erwartet. Fliege über die lilafarbene Rune, lande in der Nähe und klettere die Stufen runter.



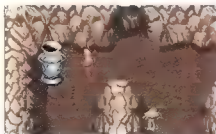
den du vom Zauberer des Oasenturms erhalten hast, in einen dieser Schreine.

6. In der Bibliothek mußt du den Namen vom Geist des Lords ausfindig machen. Finde dazu eine von zwei Truhen: Schrein 'Of Eternal Hope' und Schrein 'Of Wordly Care'. Lege den Spiegel,



in den Geheimgang hinein und folge dem Weg.

7. Nun mußt du nach einem Geheimgang in der Wand Ausschau halten. Dieser befindet sich in dem nördlichen Teil der Bocherei und du siehst Ogres durch ihn durchgehen. Gehe



kehre den Weg zurück, den du gekommen bist, um nach dem Eremiten Ausschau zu halten.

8. Du wirst eine große weiße Vase finden. Zerschlage sie mit deinem Schwert, damit eine Schriftrolle zum Vorschein kommt. Lese die Schriftrolle, damit der Name der Insel erscheint, und





AL QADIM

Der Efreet



mußt du nochmals mit ihm sprechen. So bekommst du von ihm ziemlich einfach den Namen der Insel heraus.

1. Mach dich nun auf, um mit dem Eremiten zu reden. Erzähle ihm fortlaufend, daß du ein Geschenk für ihn hast, bis er dir andeutet, es in einen der Schreine zu legen. Wenn er den Spiegel findet,



Treppenhaus. Verlasse das Labyrinth und klettere auf dein Schiff zurück. Sage dem Steuermann, daß er dich zur Insel des Geistes vom Lord bringen soll.

2. Nachdem du mit dem Eremiten geredet hast, kannst du die Böcherei über die Treppe verlassen. Steige auf den Teppich und fliege zu dem nach drau ß e n f ü h r e n d e n



die Küste entlanglaufen, bis du den Halbkreis der Sandfäuste erreichst.

3. Wenn du die Insel erreichst, wirst du schnell feststellen, daß die Insel von Sandfäusten abgegrenzt ist. Um sie zu umgehen, mußt du nach der Landung gegen den Uhrzeigersinn



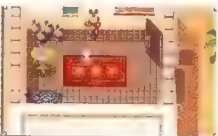
dieser Fäuste, um auf einen angestrichelenden Läufer zu stoßen.

4. Wenn du diese Fäuste erreicht hast, mußt du ihnen folgen, bis du 2 Reihen von Fäusten nebeneinander siehst, die sich auf- und runterbewegen. Wandere durch die Mitte



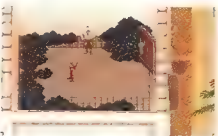
werden. Letztendlich wird er dich aussenden, um die weiseste Schlange der Welt für seinen Meister zu holen.

5. Auf dem Läufer sitzt der Efreet. Frage den Efreet nach einer Audienz mit dem Geist des Lords. Er verweigert diese und wird ausfallend. Bleibe ruhig und besteh



und bringe sie zum Efreet. Er wird die Schlange verspeisen und dir auftragen, ihm die heißeste Kohle der Welt zu besorgen.

6. Um die weiseste Schlange zu bekommen, mußt du zu deinem Schiff zurück und zur Hauptstadt segeln. Du mußt in den Laden, der 'Reptilian Desires' heißt, gehen. Kaufe die Schlange



Dringlichkeit deiner Aufgabe mit, und der Efreet wird dich ersuchen, ihm Ingrids Schleier zu holen.

7. Kehre mit dem Boot zur Stadt zurück und gehe in den Laden 'Ha-Kim's Heating'. Erwerbe die Kohle, kehre zum Boot zurück und bringe die Kohle zu Efreet. Teile ihm nochmals die



besuchen. Der Efreet wird den Schleier verbrennen und dir auftragen, ihm den letzten Gegenstand zu beschaffen - eine Flasche von Ewiger Leere!

8. Und nochmals mußt du in die Stadt, um in Ingrids Laden zu gehen. Kaufe den Schleier und kehre zu Efreet zurück. Gib ihm den Schleier und bitte nochmals darum, den Lord zu





AL QADIM

Die Djinn Lords



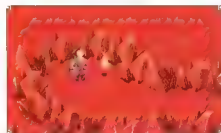
sich auf der Insel Senat befindet. Kehre zu deinem Schiff zurück und segle zu der Insel.

1. Um herauszufinden, wo sich die Flasche befindet, mußt du nochmals zur Stadt zurückkehren und den 'Closed Inn' betreten. Einer der 2 Kunden wird dir mitteilen, daß sie



Schaden davonträgt. Die Tatsache allein, daß du dich auf dem gefürchteten Fels befindest, ist Schaden genug.

2. Bei der Landung auf der Insel wirst du feststellen, daß es sehr heiß ist. Es gibt viele feurige Elemente zum Angreifen. Wenn sie nicht zurückschlagen, halte dich zurück, da du

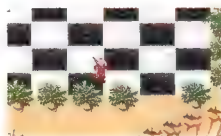


3. Du wirst ein paar Truhen auf der Insel finden, die Schätze enthalten. Versuche, nicht soviel Zeit zu verschwenden, sie zu suchen. Statt-dessen mußt du dem Labyrinth aus Felsen zum Zentrum folgen.



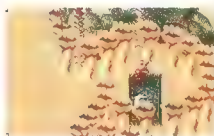
die Flasche ein und kehre so schnell wie möglich zu deinem Ruderboot zurück.

4. Folge dem Pfad den ganzen Weg um die Insel herum und gehe dann in die Mitte. Hier findest du eine große Kiste, in der sich die Flasche mit der 'Ewigen Leere' befindet. Sammle



damit du endlich mit deiner Aufgabe fortfahren kannst.

5. Du kannst nun mit der Flasche zu Efreet zurückkehren. Überzeuge ihn, die Flasche zu öffnen, um sicherzustellen, daß sie leer ist. Wenn die Flasche offen ist, wird der Efreet hineingesogen,



Agent ist von Fausten umringt und sitzt auf einem fliegenden Teppich.

6. Diese Insel besitzt 6 Grundzüge. Der Agent der Djinn streunt im westlichen Teil der Insel umher. Spreche mit ihm, um Informationen bezüglich der Lords zu gewinnen. Dieser



ist das letzte Merkmal der Insel und dient als Teleport, der dich zu den 4 Djinn Lords bringt.

7. Das 2. Merkmal der Insel ist der Agent von Daos. Er bewandert den östlichen Teil der Insel. Sprich mit ihm. Er wird dir mitteilen, wie du die Djinn Lords erreichen kannst. Das Schachbrett



dar. Du mußt das Brett in geraden Linien überqueren, damit die Quadrate aufleuchten. Dies zeigt an, daß du den richtigen Weg eingeschlagen hast. Du mußt spiralförmig über Viereck 6, dann 3 und dann 1 wandern, um die 4 Lords zu erreichen.

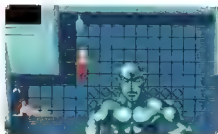
8. Um das Schachbrett herum befinden sich Pflanzen. Alle, außer einem der Vierecke auf jeder Seite des Bretts, sind blockiert. Jede Kluft stellt den Eingang zu einem der Lords





AL QADIM

Auf der Suche nach Wahrheit



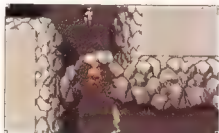
sich in einer Flasche - er will sie zurück! Du mußt sie von einem der anderen Lorde holen.

1. Anfanglich mußt du alle Lorde einmal besuchen und mit ihnen reden. Dann mußt du Marid, den großen Lord dieser Insel besuchen. Die Stimme seiner Geschichtenerzählerin befindet



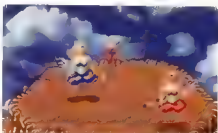
Brücke. Hinter dem Dao-Wächter befindet sich eine Schar von befügigten Kreaturen, die dich angreifen wird.

2. Du mußt nun in das Untergrundlager des Lords Dao gehen. Du brauchst von dem Dao, der die Brücke bewacht, nicht angekündigt zu werden. Wandere stattdessen über die



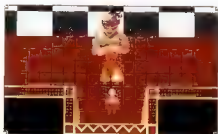
Pale Blue Fire' von den Djinns gibst. Wenn du dies geschafft hast, wird die Geschichtenerzählerin im Süden der Höhle frei sein.

3. Du mußt alle dich angreifenden Kreaturen vernichten und dir deinen Weg zu Lord Dao bahnen. Lord Dao gibt dir die Geschichtenerzählerin, wenn du ihr dafür den luftigen Juwel 'Of



und sie werden dir den Juwel geben. Bringe diesen zu Lord Dao, die die Geschichtenerzählerin freigibt. Bringe sie zu Marid, und Marid gibt dir nun einen Efreet-Trank.

4. Gehe zu den Djinn Lords und rede sie mit ihren richtigen Namen an. Der rote Lord heißt Saratah und der blaue Lord heißt Budisha. Erkläre dich zu ihren Anforderungen bereit,



Efreet gebracht. Aber du mußt zuerst mit dem Wächter sprechen!

5. Benutze die südlichste Strecke, um Lord Efreet zu erreichen. Wandere 6 Quadrate nach Norden, 3 nach Osten und 1 Quadrat nach Süden. Du wirst nun zu dem Quartier von Lord



Flammen, die dir nichts mehr anhaben können.

6. Du kannst Lord Efreet nur durch das Überqueren des Schachbrettes erreichen. Wenn du es betrittst, wird das Brett Feuer fangen. Trinke den Efreet-Trank und wandere durch die



wird dein Schwert aufpowern. Segle nun der Hauptstadt entgegen.

7. Gehe zum Lord und spreche mit ihm. Er wird dir von den Namenlosen berichten. Er deckt auf, daß dein eigener Vater ein Namenloser ist, und überreicht dir eine Scherbe Mondgestein. Sie



einem Meeting mit deinem Vater. Dies wird dir verweigert, was dich in einem Dilemma zurückläßt.

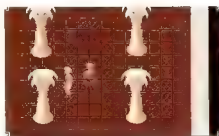
8. Nachdem du auf der Insel gestrandet bist, mußt du durch die Schloßtür und zum Norden der Stadt wandern und nochmals das Schloß des Kalifen aufsuchen. Frage den Wesir nach





AL QADIM

Rückkehr zu den Kerkern



mit dir reden möchte. Bahne dir deinen Weg zu der nordöstlichen Ecke des Schlosses.

1. Aufgrund der Zurückweisung vom Kalifen kannst du das Schloß verlassen. Wenn du hinausgehst, wirst du von einem Diener angehalten. Er teilt dir mit, daß Sumie, die Küchenhefin,



ihm keine Antwort, wenn er dich fragt, was du willst. Gehe dann hinter die Ladentheke und frage ihn nach dem Schlüssel. Laß ihn wissen, daß Sumie dich geschickt hat. Er teilt dir mit, den Schlüssel vom Bäcker zu holen.

3. Um den Schlüssel zu erhalten, mußt du zuerst zum Büro 'Of Fair Trade', das sich neben dem Stadteingang befindet. Betrete das Gebäude und rede mit dem Eigentümer. Gib



um an eine andere Reihe von Räumen und Puzzles zu gelangen.

5. Kehre zur Küche zurück und betrete den Raum auf der rechten Seite. Drehe dein Gesicht zu der Nordwand und äußere den Wunsch, den Durchgang zu betreten. Steige die Stufen hinunter,



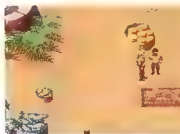
Raum fort, töte die Spinnen und wandere in das nächste Zimmer.

7. Nach Betreten des 1. Raumes mußt du den Schlüssel einsammeln, der sich hinter einem Felsen an der Südwand versteckt hält. Setze deinen Weg nach Norden und zum nächsten



rechts von der Küche. Du wirst - wie auch immer - den Schlüssel zu dem Durchgang benötigen.

2. Sumie steht in orangefarbenen Kleidern in der Küche. Sie bietet dir ihre Hilfe an, indem sie dir über einen Geheimgang zu den Kerkern berichtet. Dieser befindet sich in dem Zimmer



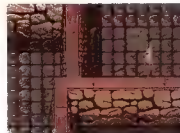
Schlüssel auszuhandeln. Du kannst nun zum Schloß zurückkehren.

4. Gehe zum Bäcker, der seine Ware auf dem Open-Air-Markt im nördlichen Teil der Stadt verkauft. Frage ihn nach dem Schlüssel der Knochen. Der Bäcker verpflichtet sich, dir den



um Zugang zu vielen der Räume zu erhalten. Paß auf die giftigen Spinnen auf

6. Wenn du in die K e r k e r hineinkommst, mußt du vorwärts wandern und den 1. Raum im Westen betreten. Du mußt entweder die Felsen auf dich zuziehen oder gegen sie drücken,



Ausgabe von PC Games erscheinen. Vergiß nicht, Ausschau nach der Fortsetzung dieses epischen Abenteuerspiels, das Al Quadim heißt, zu halten.

8. Nachdem du hier eingedrungen bist, mußt du dich nach rechts drehen und durch das Tor gehen. Dies ist die Stelle, an der die Lösung fürs erste beendet wird. Der 2. Teil wird in der nächsten





DIE SIEDLER

Die Siedler ist ein strategisches Spiel der Planung und der Eroberung. Du mußt deine Stadt gut verwalten und dich vor den Nachbar-Armeen schützen.

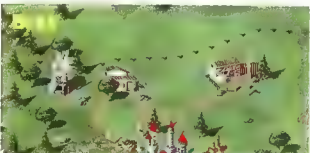
Spielstrategie...



1. Wähle ein Gebiet mit guten Mineralvorräten, mit Bäumen, Steinen und einem Berg in der Nähe.



3. Lege Prioritäten für den Transport von Gütern fest und setze Baumaterialien als erstes auf diese Liste.



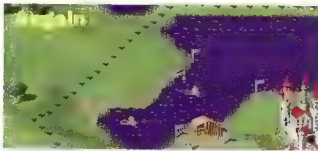
5. Dies nimmt etwas mehr Zeit und Raum in Anspruch, als zu angeln, aber deine Erfolgsquote liegt höher. Um Brot herzustellen, mußt du eine Weizenfarm anlegen, eine Mühle, um das Korn zu mahlen, und eine Bäckerei, um Brot zu backen.



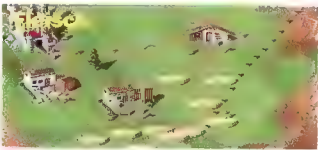
7. Gebäude können sowohl von Produzenten als auch von Konsumenten sein. Produzenten produzieren die Güter der Konsumenten. Platziere die Produzenten in die Nähe von Konsumenten. Baue Holzfallerhütten neben den Sägemühlen, um die Produktion von Brettern zu erhöhen.



2. Baue eine Holzfallerhütte in Nähe der Bäume, eine Forsthütte in einem offenen Gebiet und eine Steinouterhütte in der Nähe von den Steinen.



4. Dies ist der schnellste Weg, um Nahrungsmittel zu produzieren. Alles, was du dazu brauchst, ist ein See und eine Fischerhütte in seiner Nähe. Aber fische einen See nicht leer, denn wenn alle Fische gefangen sind, kann der See sein Gleichgewicht nicht zurückverlangen.



6. Auch hierfür benötigst du Zeit und Raum, aber du kannst damit die höchste Erfolgsquote erzielen. Du brauchst eine Weizenfarm, um die Schweine zu füttern, eine Schweinefarm, um die Schweine zu züchten, und einen Metzger, um das Fleisch zu verarbeiten.



8. Platziere Produzent und Konsument nicht auf einem Weg, auf dem eine Burg oder ein Lagerhaus zwischen ihnen stehen würde. Die Güter der Produzenten würden in der Burg gelagert werden, bevor sie den Konsumenten erreichen, und so den Ablauf zwischen ihnen aufhalten.



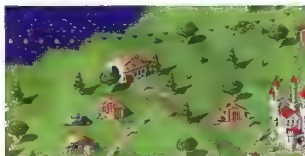


DIE SIEDLER

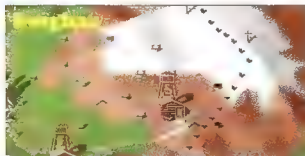
...Spielstrategie...



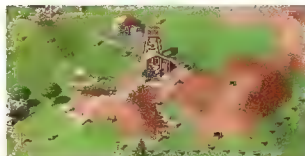
9. Produzenten- und Konsumentenketten können die Produktion von Materialien erhöhen, die mehr als 2 Stufen zu ihrer Herstellung benötigen.



11. Wenn zwischen 2 Gebäuden ein schneller Straßentransport benötigt wird, kannst du speziell zu diesem Anlaß eine zusätzliche Straße anlegen.



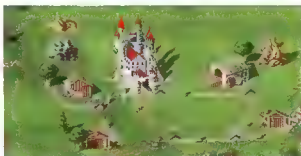
13. Eisen - wird benutzt, um Werkzeuge und Waffen herzustellen.



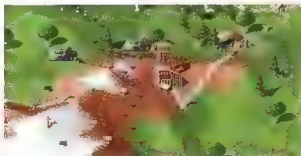
15. Kohle - wird im Raffinationsprozeß von Eisen und Gold benötigt.



10. Vermeide auf langen Straßen die tiefen (roten) Straßensektionen. Der langsamste Teil der Straße dient als Richtlinie für die allgemeine Straßengeschwindigkeit.



12. Mit einem Straßenlayout in Form eines Gitters erzielst du ein bestmögliches Transportsystem.



14. Gold - erhöht die Moral deiner Ritter und läßt sie tapferer kämpfen.



16. Granit wird benötigt, wenn die erste Steinschicht aufgebraucht wurde.





DIE SIEDLER

...Spielstrategie...



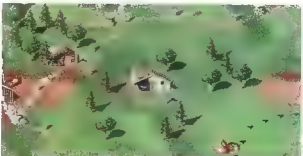
17. Erbaue Bergwerke so nahe an Mineralvorkommen, wie das Gelände es erlaubt. Dadurch erzielst du einen größeren Nutzen aus dem Bergwerk.



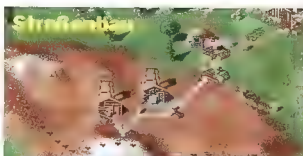
19. Goldschmied - verbraucht Gold, Erz und Kohle. Dafür produziert er Goldklumpen.



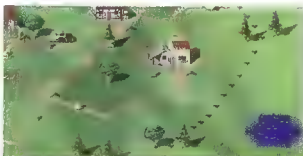
21. Lager - wenn dein Schloß keine Güter mehr aufnehmen kann, mußt du ein Lager bauen, um überschüssige Vorräte zu verstauen. Lager können auch benutzt werden, um Materialien in der Nähe einer Baustelle unterzubringen, die zu weit von der Burg entfernt liegt und somit Versorgungsrouten davon abhält, effektiv zu funktionieren.



23. Schmied - verbraucht Kohle und Eisen, produziert daraus Waffen. Je mehr Waffen deine Stadt besitzt, um so mehr Ritter kannst du ausrüsten.



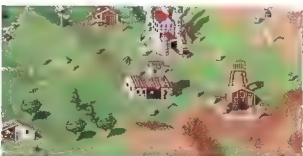
18. Bergleute brauchen zum Arbeiten Nahrungsmittel. Wenn sie hungrig werden, gehen sie auf Streik. Streikende Bergleute marschieren vor der Mine rauf und runter.



20. Stahlarbeiter - verbrauchen Eisen, Erz und Kohle. Sie stellen Stahl für Waffen und Werkzeuge her.



22. Schiffbauer - verbraucht Holz, produziert Schiffe, kann Güter über den Seeweg schneller als über den Landweg transportieren. Setze auf allen weiten Versorgungswegen Schiffe ein!



24. Werkzeugmacher - verbraucht Holz und Eisen, und produziert alle Werkzeuge.





DIE SIEDLER

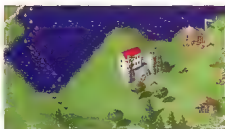
...Spielstrategie



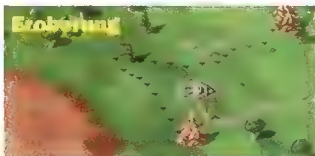
Das Militär
25. Ritter in großen Militargebauten (wie Burgen, Lagern, Aussichtstürmen) werden fortlaufend ausgebildet. Ritter, die sich auf Vorposten befinden, nicht. Um eine durchtrainierte Kampfmannschaft zu kreieren, mußt du die Ritter so lange wie möglich in den Burgen lassen.



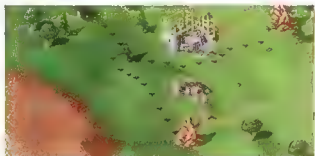
26. In Militargebauten befinden sich Ritter und Gold. Je mehr Gold ein Ritter besitzt, um so tapferer wird er kämpfen.



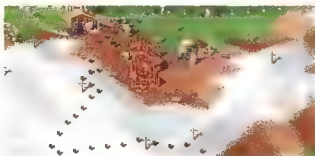
27. Flaggen auf Militargebauten werden höher gehievt, wenn sich eine größere Anzahl von Rittern in dem Gebäude befinden. Die Symbole auf den Flaggen zeigen die Wahrscheinlichkeit eines Angriffes auf dieses Gebäude an.



Eroberung
28. Wo die Grenzen zweier Städte sich treffen, kann es passieren, daß Festungen im Wettlauf gebaut werden. Beteilige dich an einem solchen Wettlauf nur, wenn deine Versorgungswege schnell genug sind, um den Feind zu schlagen.



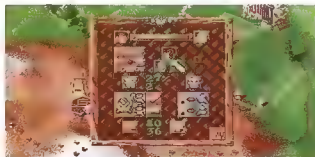
29. Wenn dein Feind versucht, eine große Festung an einem Grenzpunkt zu erbauen, schneide ihm den Versorgungsweg zu der Baustelle ab oder zerstöre alles zusammen - konstruiere eine Wachhütte in der Nähe, bevor das Bauwerk beendet ist.



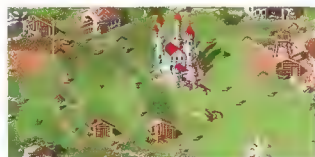
30. Versuche, die Goldminen deiner Gegner zu vernichten. Dies wird dir helfen, die Moral ihrer Ritter zu schwächen.



31. Halte Festungsanlagen an der Front immer gut bewacht. Der Feind wird dann nicht so schnell deine wichtigen Gebäude erreichen können.



32. Bevor du einen Hauptangriff ausföhrst, mußt du darauf warten, daß alle Konstruktionsarbeiten zum Stillstand kommen. Erhöhe dann die "Ritteranzahl", wie oben auf dem Screen angezeigt. Die arbeitslosen Bauarbeiter werden in die Armee eingezogen.



33. Beobachte immer - wenn du Zeit hast - deinen Feind! Du kannst Informationen über seine Militärpower herausbekommen und manchmal eine rechtzeitige Warnung vor einer Attacke erhalten.





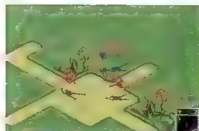
THE HORDE

Hinweise zu den ersten 3 Levels für 'The Horde':

The Horde ist ein mittelalterliches Spiel über Magie und Monster, in dem Sir Chauncey das Königreich vor den hungrigen Hordlings retten muß!

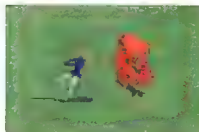
Der Feind

Die Horde-Armee trägt oft Gold bei sich - überprüfe immer das Gebiet, in dem sie für Münzen umgebracht wurden!



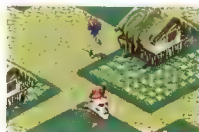
Jugendliche Hordlings

Diese Monster sind die schwächsten von The Horde - ein Schlag mit dem Schwert 'Grimthwacker' wird sie vernichten.



Dschagannath Hordlings

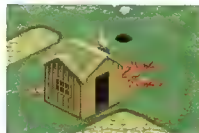
Langsame, schwere Biester - sie tragen 10 Schläge, bevor sie erledigt sind. Wende Schlag- und Lauf-taktiken an, um sie von deinem Dorf wegzulocken.



Shaman Hordlings

Diese magischen Älteren können teleportieren und mit Feuerbällen auf Chauncey werfen - greife sie während des Essens an, um sie vom Teleportieren abzuhalten. Shamanen

kannst du mit einem Schlag töten, und sie tragen oft eine Menge Geld mit sich herum.



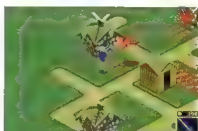
Buddel Hordlings

Wenn du vor einer Hordenattacke deine Verteidigung planst, mußt du auf Hordlings achtgeben, die in deinem Dorf herum-buddeln. Wenn du einen siehst, mußt du ihn ausgraben, denn ansonsten kommen Jugendliche Hordlings in dein Dorf.



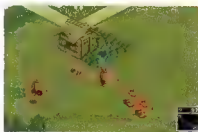
'Kuzdu' Unkraut

Diese kleinen roten Pflanzen sind dem Kuzdu Pilz ähnlich und können von Chauncey während einer Horden-attacke ausgegraben und zertreten werden, um sie zu töten.



Piranha Hordlings

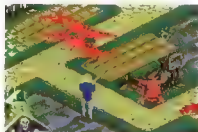
Sehr schnelle Läufer - warte, bis sie ein Haus angreifen, und schlage zu, wenn sie versuchen, sich ihren Weg hereinzu-bahnen. Nur mit einem Schlag kannst du sie erledigen.



Wald Hordlings

Schnelle, knifflige Kreaturen - sie verstecken sich hinter Baumstämmen und blasen Pfeile auf Chauncey oder versuchen, ihn aus dem Dorf wegzuführen. Du mußt sie genau wie die

Piranha Hordlings angreifen - wenn sie damit beschäftigt sind, in ein Haus einzubrechen! Ein Schlag wird sie vernichten!



Sumpf Hordlings

Sie schwimmen wie die Krokodile, wenn sie sich im Sumpf befinden. Greife sie an Land an, da du sie im Wasser nur schwer erwischen kannst. Töte sie mit einem Schlag!



'Kuzdu' Pilz

Dieser rote Pilz wächst an Früchten und verbreitet sich über gutes Farmland. Er kann von Chauncey ausgegraben werden, damit eine zu weite Ausdehnung vermieden wird.



Der große Kanzler

Dieser schlüpfrige Charakter wird versuchen, Chauncey davon abzuhalten, die Horde zu entfernen. Er kann zusätzliche Horden-attacken in Chaunceys Dorf senden und wird den armen

Chauncey in den Kerkern einsperren, wenn dieser seine Steuern nicht bezahlen kann.

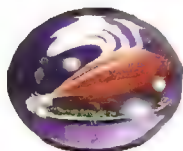




THE HORDE

Chaunceys Ausrüstung

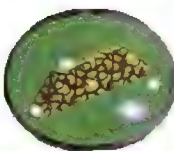
Chauncey kann die folgenden Gegenstände kaufen, die ihm dabei helfen werden, die Horde zu besiegen:



Ein Lendenstück

kostet 50

Dieses riechende Stück Fleisch zieht die Horde an. Stelle ihnen eine Falle, indem du ein Lendenstück mit gespickten Gruben umgibst, um die weniger intelligenten Hordlings in ihren Tod zu locken.



Steinmauern

kosten 150

Diese Mauern sind für alle, außer für die Deschagarrnath Hordlings, undurchdringlich und sollten dafür benutzt werden, deinen kostbarsten Besitz zu beschützen.



Ritter

kosten 250

Starke Männer, die überall dort Wache schieben, wo sie platziert werden. Sie greifen jeden Hordling an, der in Reichweite gerät.



Bomben

kosten 250

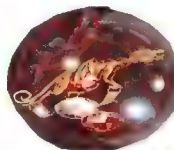
Sie sind gegen die Shaman Hordlings nützlich. Sie können auf dem Boden angebracht und gegen den Feind getreten werden. Sie explodieren beim Zusammenstoß mit einem Hordling.



Teleport-Ring

kostet 300

Mit ihm hat Chauncey die Möglichkeit, auf der Karte von einem Punkt zum anderen zu reisen. Dies spart sehr viel Zeit, wenn die Ortschaften zu groß für Chauncey werden und er nicht mehr schnell rüberrennen kann.



Der heiße Knaller

kostet 500

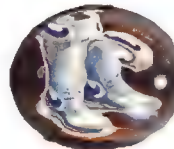
Diese flammenwerfende Waffe brennt alle Hordlings, wenn sie damit in Berührung kommen, aber sie besitzt nur eine kurze Reichweite und kostet Chauncey eine Menge Gold.



Schützen

kosten 750

Diese angeheuertten Männer stehen Wache und feuern mit Pfeilen auf jeden Hordling, der in ihre Nähe kommt.



Boots

kosten 500

Sie beschleunigen Chauncey im Lauf und vereinfachen das Reisen im Dorf wesentlich.



Roscoe

kostet 800

Wenn Chauncey einen Handel mit Roscoe, dem Drachen, macht, wird er das Dorf beschützen, indem er Flammen auf alle Hordlings spuckt, die sich Chauncey nähern.



Fels der Heilung

kostet 1000

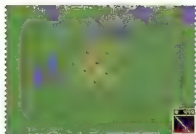
Er kann zu jeder Zeit von Chauncey benutzt werden, um seine volle Stärke wiederherzustellen.





THE HORDE

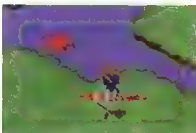
Hinweise und Tips



Benutze die Karte, um Hordlings ausfindig zu machen, die sich für Chauncey zu weit entfernt aufhalten.



Chauncey läuft schneller, wenn er auf einer Straße steht (roter Pfeil) - Kopfsteinpflaster (gelber Pfeil) verlangsamt ihn.



Jugendliche und Piranha Hordlings ertrinken, wenn sie zu viel Zeit im Wasser verbringen. Chauncey kann sie mit Hilfe einer Fleischkeule in die Nähe von Seen locken.



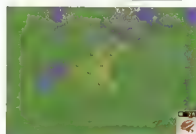
Benutze leichte Verteidigung, um deine Ernte zu schützen. Zäune verlangsamen die kleineren Hordlings, und gespickte Fallen werden sie umbringen.

Level 1 - Die Shinto Ebene

Dauer - 3 Jahre



Fälle alle deine Bäume, um Geld zu gewinnen. Benutze dann das Geld dazu, um neue Pflanzen zu setzen. Sie werden zu Bäumen heranwachsen, die später Chauncey noch mehr Geld verschaffen werden.



Der erste Gegenstand, den Chauncey vom Laden kaufen sollte, ist ein Teleport-Ring. Benutze ihn, um in die Nähe der Horde zu teleportieren, und kille sie, bevor sie dein Dorf erreichen.

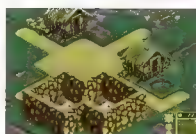
Am Ende dieses und jedes anderen Levels mußt du alle Kühe entfernen, um alles Bare zu erhalten, bevor du dich in ein neues Gebiet aufmachst. Chauncey kann auch seine Verteidigung für Geld demonstrieren, aber sei vorsichtig - wenn alle Dorfbewohner getötet sind, endet das Spiel!

Level 2 - Das Baumreich von Albarga

Dauer - 4 Jahre



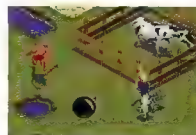
Nach der 1. Saison kann Chauncey hier keine Bäume fällen, ohne etwas von seiner Gesundheit einbüßen zu müssen. Fülle in der 1. Saison so viele wie möglich, um dein Berggeld aufzufrischen.



Wenn Chauncey genug Geld zusammen hat, mußt du Kühe kaufen und sie mit Steinmauern umgeben. Kühe bringen am Ende jeder Saison Einkünfte ein.



Wenn Chauncey sich keine Steinmauern leisten kann, mußt du die Kühe einzäunen und sie mit Rittern beschützen.



Wenn der große Kanzler die Horden anlockt vermehrt, mußt du Bomben kaufen und sie dazu benutzen, ganze Gruppen von Hordlings zu vernichten.





THE HORDE

Hinweise und Tips

Level 3 - Die überlirrenden Sümpfe von Buuzal

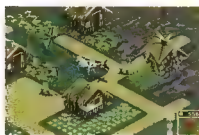
Dauer - 5 Jahre



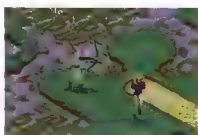
Die Sümpfe bieten nur wenig festes Land, auf dem man bauen und Bäume pflanzen kann, um Land vom Sumpf zurückzufordern.



Chauncy bewegt sich in dem Wasser des Sumpfes nur sehr langsam - das Tragen der Speedboots würde helfen!



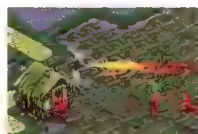
Da Platz in den Sümpfen nur sehr begrenzt ist, können Kühe nicht hinter Mauern platziert werden. Bewache sie mit Schützen oder Rittern, um die Horde davon abzuhalten, sie zu vertilgen.



Halte die Horde davon ab, dein Dorf zu betreten, indem du Ritter am Rand des Dorfes aufstellst.



Wenn große Horden-attacken dein Dorf in Gefahr bringen, mußt du Roscoe, den Drachen, auf die Horde hetzen. Roscoe kann auch aus Versehen die Hütten deiner Dorfbewohner zerstören und sie ungeschützt der hungrigen Horde ausliefern.



Wenn viele Hordlinge deine Verteidigung durchbrochen haben, mußt du den Flammenwerfer einsetzen, um sie zu töten. Er wird sich besonders gut gegen die Dschagarnath Hordlinge bewahren.

FREEZERS

PC

CRAZY CARS 3

CC3290B04FF Eine Menge Geld (wenn er mit den 2 unten angegebenen Codes zusammen benutzt wird)
CC3290B05FF Eine Menge Geld (siehe oben)
CC3290B06FF Eine Menge Geld (siehe oben)

EYE OF THE BEHOLDER

START110B80090 Unendliche Gesundheit für 1 Charakter
START110B80190 Unendliche Gesundheit für 2 Charakter
START110B80290 Unendliche Gesundheit für 3 Charakter

GODS

GAME102B0218 Unendliche Gesundheit
GAME10310404 Unendliche Leben
GAME102B049F Eine Menge Geld (wenn er mit den 2 unten angegebenen Codes zusammen benutzt wird)
GAME102B0588 Eine Menge Geld (siehe oben)
GAME102B0601 Eine Menge Geld (siehe oben)

JURASSIC PARK

JPD22810EFF Unendliche Leben

MAGIC POCKETS

GAME88B40B04 Unendliche Credits
GAME66AD011F Setzt das Werfen von Misses fort

PINBALL DREAMS

PD14280100 Unendliche Anzahl von Bällen

PRINCE OF PERSIA

PRINCE1FE10B03 Unbegrenzte Anzahl, von Gesundheitspunkten
PRINCE1EE80Bxx Level wählen wo xx eine Level-Nummer ist
PRINCE20BE0B00 Gesundheitspunkte von Zerolose Feinden
PRINCE201F0A3C Unbegrenzte Zeit

STAR CONTROL 2

STARCON2264604FF Eine Menge Geld (wenn zusammen mit dem Code unten benutzt)
STARCON2264605FF Eine Menge Geld (wenn zusammen mit dem Code oben verwendet)
STARCON22647020A Unbegrenzte Landungen
STARCON2264700FF Unbegrenzte B's

WIZKID

WIZKID1B240Fxx Level wählen (wenn zusammen mit den unteren 2 Codes verwendet) wo xx eine Level-Nummer darstellt
WIZKID1B2507xx Level wählen (siehe oben)
WIZKID2C4D0Axx Permanente Cowins Nase
WIZKID20F90E02 Unendliche Leben



Kellogg's Land

Weckt den Tiger in Dir

Werbespiele haben einen großen Vorteil: Sie gehören meist gleich von Anfang an zur Freeware oder sind für einen extrem günstigen Preis zu erstehen. Das Preis-Leistungsverhältnis stimmt also auf alle Fälle. Doch wie sieht es mit der Qualität aus? Am PC wird man ja nicht gerade von hochwertigen Jump & Runs in Massen verwöhnt. Da stellt Kellogg's Land eine willkommene Abwechslung dar.

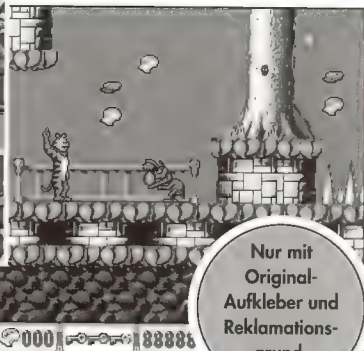
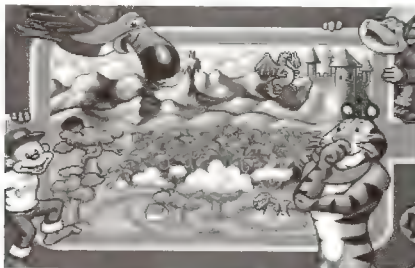
Die Installation ist ganz einfach. Man startet SETUP.EXE von Diskette, wählt im Menü Spiel installieren aus und befolgt die Eingabeaufforderungen. Benutzer von SoundBlaster sollten nebenbei noch die nötigen Einstellungen tätigen. Eine Installation von Hilfsprogrammen (Windows, Norton Commander...) aus kann Probleme aufwerfen, diese also vorher verlassen. Gestartet wird Kellogg's Land mit START.EXE. Das Spiel zählt übrigens innerhalb Deutsch-lands zur

Shareware und darf somit nach Belieben kopiert und verbreitet werden.

Kellogg's Land benötigt mindestens einen 386SX mit 2 MB Speicher, mit Sound empfiehlt sich ein 386DX. Es müssen mindestens 490 KB Speicher unter DOS frei sein, darüber hinaus ungefähr 1,3 MB XMS-Speicher. Sollte aus unfindlichen Gründen das Programm nicht laufen, gibt die Datei READ.ME einige Hinweise, wie das

Problem beseitigt werden kann. Falls diese Troubleshooter auch nicht weiterhelfen, steht jedem der Griff zum Telefon frei, unter Tel. 07121/930983 kann man die Hotline erreichen.





Nur mit
Original-
Aufkleber und
Reklamations-
grund.

Gesteuert wird mit den vier CURSORTASTEN, SPACE läßt unseren Frühstücksfreund große Luftsprünge machen, mit ALT werden Türen geöffnet und diverse Special Moves ausgelöst: TONY kann mit ALT besonders schnell rennen und weit springen, allerdings ist seine Schwimmfähigkeit bescheiden. SMACKS fühlt sich im Wasser am wohlsten, durch die ALT-Taste erzeugt er große Blasen, die Feinde vertreiben. COCO schwingt sich am liebsten durch die Bäume, indem man SPACE und CURSORTASTE nach oben drückt. Auf die gleiche Weise kann er sich auch auf den Ast schwingen. Mit SPACE und CURSORTASTE nach unten hängt er sich wieder weiter. TOUCAN SAM kann sowohl schwimmen als auch laufen und fliegen, indem man während des Sprungs ALT drückt. Nach fünf Flügelschlägen muß er sich allerdings erst wieder ausruhen und zumindest zwischenlanden.

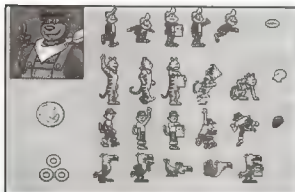


Die farbenfrohen Grafiken kommen hier natürlich nicht richtig zur Geltung.

Coupon:

Garantie PC Games Coverdisk 9/94

Wir übernehmen die Garantie, daß jede Coverdisk unser Haus in einem einwandfreien und lauffähigen Zustand verläßt. Sollten doch einmal Probleme, welcher Art auch immer, auftreten, bitten wir Sie, die Diskette zuerst einmal auf einem anderen PC auszuprobieren. Stellen Sie fest, daß jetzt immer noch die gleichen Probleme auftreten, so füllen Sie bitte den abgedruckten Coupon aus, kleben ihn auf eine Postkarte und senden diese an die angegebene Adresse. Wir werden Ihnen unverzüglich ein neues Exemplar zukommen lassen.



Die Spielfiguren wurden ausgezeichnet animiert und haben verschiedene Fähigkeiten.

Bitte
ausreichend
frankieren

ASTAT MEDIA GmbH

— Reklamationen Computec Verlag —

Postfach 120166

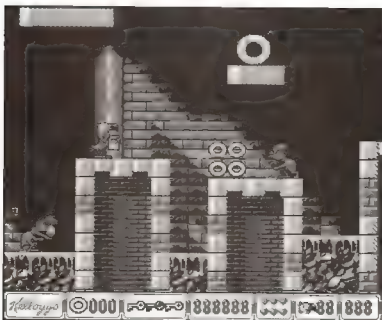
90108 Nürnberg

Adresse (bitte in Druckbuchstaben ausfüllen): **PC Games Coverdisk 9/94**

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort



DIE AKTUELLEN VERKAUFSCHARTS

ermittelt von media control



1 (NEU) Die Siedler
Blue Byte/1. Monat

2 (11) SimCity 2000
Maxis/6. Monat

3 (18) Anstöß
Ascon/7. Monat

4 (15) Battle Isle 2
Blue Byte/3. Monat

5 (16) TFX
Ocean/8. Monat

6 (14) Ultima VIII
Origin/3. Monat

7 (13) X-Wing
LucasArts/17. Monat

8 (30) UFO Enemy Unknown
Origin/2. Monat

9 (10) Sam & Max
LucasArts/6. Monat

10 (17) Indy Car Racing
Virgin/7. Monat



11 (NEU) F14 Fleet Defender
MicroProse/1. Monat

12 (6) Flight Simulator 5.0
Microsoft/10. Monat

13 (14) Privateer
Origin/10. Monat

14 (12) Pinball Fantasies
21st Century/5. Monat

15 (11) Day of the Tentacle
LucasArts/11. Monat

16 (10) Aufschwung Ost
Sunflowers/7. Monat

17 (16) Pacific Strike
Origin/2. Monat

18 (18) Syndicate
Electronic Arts/13. Monat

19 (NEU) Der Planer
Greenwood/1. Monat

20 (NEU) 1942 Pacific Air War
MicroProse/1. Monat

Digitale Desperados

Teil 4

Kreditkarten gehören in den Vereinigten Staaten zum täglichen Leben. Dieser Trend zeichnet sich auch in Deutschland ab, akzeptieren doch die meisten Kaufhäuser und Dienstleistungsunternehmen mittlerweile jede Form von Plastikgeld. Das bringt aber auch Gefahren mit sich, und das Schlagwort Kreditkartenbetrug rast schon seit einigen Monaten wie ein Lauffeuer durch die Medien. Der Szene-Insider Mr. Stone berichtet über die Methoden der digitalen Kontoknacker...

Viele Telefongesellschaften bieten ihren Kunden einen sehr praktischen Service, um bargeldlos zu jeder Zeit wichtige Telefongespräche zu führen, unabhängig davon, in welchem Land sich die Gesprächsteilnehmer befinden. Sie stellen ihren Mitgliedern sogenannte „Calling Cards“ zur Verfügung, das sind Kreditkarten, auf denen der Name des Inhabers der Karte sowie eine individuelle mehrstellige Geheimnummer aufgedruckt wurde. In unserem Beispiel der Telefongesellschaft AT&T ist diese Geheimnummer (auch PIN=Personal Identification Number genannt) vierzehn Stellen lang. Auf diese Weise glaubt man, die Chance für die zufällige Erzeugung einer günstigen Callingcard ziemlich gering zu halten. Dies trifft auch

mit großer Wahrscheinlichkeit zu. Stört aber den professionellen Hacker nicht im geringsten. Der holt sich nämlich seine Kreditkartennummern auf ganz andere Weise, wie ich etwas weiter unten noch genauer beschreiben werde. Im Normalfall läuft nun ein solches Gespräch über eine Calling Card folgendermaßen ab: Der Teilnehmer ruft die Vermittlungszentrale der Telefongesellschaft, den sogenannten Operator, über eine meist gebührenfreie Telefonnummer an. Diesem teilt man dann einfach mit, welche Nummer man anrufen möchte und beantwortet die Frage nach der Zahlungsmethode mit „Creditcard“. Die Vermittlungsstelle bedankt sich mit „Thank you for using AT&T.“ und das Gespräch wird verbunden. Man sieht hier auf Anhieb die damit verbundene

Gefahr für die Gesellschaft und den Inhaber der Calling Card. JEDERMANN, dem es auf irgendeine Art und Weise gelingt, der Geheimnummer auf der Karte habhaft zu werden, kann sich mit oben beschriebener Methode kostenfreier Dienstleistungen bzw. Telefongespräche auf fremde Rechnung erschleichen! Natürlich ist diese Schwachstelle AT&T auch schon aufgefallen, es wurde aber bis heute noch keine effektive Gegenmaßnahme gegen den Mißbrauch von Calling Cards gefunden.

Digital Operator

Die bisher getroffenen „Gegenmaßnahmen“ waren eher halbherzige Versuche, die unerfahrenen Phreaker vom Gebrauch dieser Möglichkeiten abzuschrecken. So

boomte beispielsweise der Betrug mit den Karten, während AT&T einen digitalen Operator installiert hatte, bei dem man nur mittels des Tonwahlverfahrens die gewünschte Zielnummer sowie die Geheimnummer mittels Telefon oder Modem in die Leitung piepsen mußte. Fast jeder in der Phreak- und Modemszene machte von dieser recht problemlosen Variante des kostenlosen Telefonierens regen Gebrauch, da man ja nicht einmal mehr selbst mit einem Operator sprechen mußte. Ein Klick auf den richtigen Button genügte, den Rest erledigte die Maschine. Als Gegenmaßnahme versuchte nun AT&T einfach, den digitalen Operator auf andere Rufnummern zu verlegen und den vorherigen Dig-Vermittler mit einem

menschlichen Mitarbeiter zu besetzen. Außer einer kleinen zeitlichen Verzögerung, bis die Szene wieder im Besitz der neuen digitalen Nummern war, ergab sich aber aus einer solchen Aktion keinerlei Veränderung für die Phreaks. Als letzte Konsequenz, wohl um den unvermeidlichen Schaden so gering wie möglich zu halten, hat nun AT&T ihren Kunden die Möglichkeit sperren müssen, per Calling Card wieder zurück nach Deutschland zu telefonieren, da dies einer der Hauptbereiche für den Kartenbetrug war. Die Szene regierte auf diese vehementen Änderung recht gelassen, man stieg einfach auf eine der vielen anderen Telefongesellschaften um, die den Service des globalen Telefonierens weiterhin anbieten. Wie ist es nun eigentlich für so viele Leute möglich, an eigentlich streng geheime Nummern und Daten von Kreditkartenbesitzern zu kommen?

Betrug in vier Akten

Im Grunde genommen gibt es dafür nur vier Ausgangssituationen:

1. Diebstahl

Dem Inhaber der Calling Card wird diese gestohlen, oder er verliert sie auf irgendeine Art und Weise und sie gelangt in die falschen Hände. Dies ist der am seltensten auftretende Fall.

2. Hacker (per Computer)

Ein Hacker dringt mit seinem Modem in eine der normalerweise recht gut abgesicherten Datenbanken der Telefongesellschaften ein und beschafft sich durch Systemlücken die benötigten Daten. Diese Methode ist die wohl verbreitetste.

3. Mitarbeiter

Innerhalb der Telefongesellschaften wollen sich verschiedene Mitarbeiter, die „an der Quelle sitzen“, ein gutes Einkommen nebenbei beschaffen, indem sie alle benötigten Informationen an Hacker oder „Endkunden“

günstig verkaufen. Natürlich sind die Sicherheitsmaßnahmen bei Firmen wie AT&T sehr streng, und das Risiko, das man dabei eingeht, übersteigt fast den finanziellen Nutzen, den der „undichte“ Operator sich davon zu verschaffen erhofft, aber es scheint für diese Leute mit einem gewissen Nervenkitzel verbunden zu sein.

4. Voice-Hacking

Hier ruft der an der Beschaffung einer Kreditkartennummer interessierte Hacker ganz einfach wahllos einen aus dem Telefonbuch herausgepickten Menschen an. Nun erklärt er diesem mit fester Stimme und forschem Wort, daß er zur Fehlerbeseitigungsabteilung einer x-beliebigen Kreditkarten- oder Telefongesellschaft gehöre. Er erzählt dem ahnungslosen Kartenbesitzer von einem angeblichen Fehler im Zentralcomputer oder einer falsch berechneten Abbuchung, die auf der nächsten Rechnung erscheinen soll. Dann bietet er dem Gesprächspartner an, den Fehler auf der Stelle schnell und unbürokratisch zu beheben, so daß dies

nicht erst nach Erhalt der Rechnung geschehen müsse. Dazu benötige er aber die vollständige Kartennummer. Was danach passiert kann, sich wohl jeder vorstellen...

Der Handel blüht

Eine AT&T-Calling Card wird im Schnitt für zehn Dollar pro Stück gehandelt, Abokunden oder Großabnehmer erhalten natürlich meist Bulk-Preise. Die meisten Card-Supplier im größeren Stil handeln auch nur noch mit Listen zu je hundert bis zehntausend Cards, da sich hier ein erheblich größerer Gewinn mit erheblich geringerem Risiko ergibt, als wenn man die Karten etwas teurer, aber dafür einzeln über einen längeren Zeitraum an den Mann bringen muß. Während diese Art von Nebenwerb früher nur den wirklichen Scene-Insidern vorbehalten war, so ist es heutzutage fast jedem Noboddy möglich, durch geschicktes Taktieren die richtigen Leute kennenzulernen und in das lukrative Geschäft mit

einzusteigen. Durch die immense Verbreitung dieser Methode des kostenlosen Telefonierens geriet die ganze Sache aber auch immer mehr an die Öffentlichkeit, wodurch sich die durchschnittliche Lebensdauer einer Calling Card auch erheblich verkürzt hat. Hielt anno 1987 eine Card bei sachgemäßer Benutzung noch etwa einen Monat oder länger, so kann man heute schon nach ein bis vier Tagen mit deren Ableben rechnen, weil die Phone Companies nunmehr ein viel stärkeres Augenmerk auf sprunghaft ansteigende Telefonrechnungen bei Kunden haben, die normalerweise nur Netzongespräche führen und nun plötzlich jeden Tag an die hundert globale Calls auf ihrer Karte verbuchen können. Nachdem aber vor einiger Zeit das Blueboxen für die meisten „Phreaker“ beendet war, als die Telefongesellschaften neue Filtersysteme in ihrem Netz installierten, setzte sich die Calling Card bei den Modemträdern in aller Welt durch.

Wurzel allen Übels

Für die heutige Szene sind Calling Cards so gut wie nicht mehr wegzudenken, da es unter den professionellen Modemträdern so gut wie keinen einzigen mehr gibt, der noch für Telefonverbindungen auch nur einen Pfennig bezahlen möchte. Würde es die Gelegenheit zum kostenlosen Telefonieren über Calling Cards oder Bluebox eines Tages aus irgendeinem Grund nicht mehr geben, so würde die gesamte Szene wahrscheinlich in eine tiefe Starre verfallen und über kurz oder lang zugrundegehen. Denn da so gut wie niemand gewillt ist, viel Geld zu bezahlen, nur um die neuesten Cracks um den Erdball zu verteilen, würde der Vertrieb der aktuellsten Raubsoftware gewaltig gehemmt, da sich dann das Ganze wie früher erst wieder langsam von lo-

Keine Chance für Betrüger

1. Wenn Sie per Telefon Artikel bestellen oder Dienstleistungen in Anspruch nehmen, wählen Sie das Unternehmen sehr sorgfältig aus. Bei dubiosen Unternehmen ist Vorsicht geboten!

2. Passen Sie auch in Kaufhäusern auf, wenn Sie Ihre Kreditkarte in die Hand drücken; vielleicht handelt es sich um einen listigen Betrüger, der dann unter einem Vorwand die Karte zu seinem Vorgesetzten bringen möchte...

3. Wenn Sie ein vermeintlicher Angestellter einer Kreditkartengesellschaft anruft, können Sie ihm ruhig Auskunft erteilen - nur nicht über die Eckdaten Ihrer Kreditkarte: die sollte er selbst am Monitor haben!

4. Lassen Sie niemals Ihre Kreditkarte, sei es nun in der Brieftasche, der Geldbörse oder gar offen, herumliegen. Alle zur Abbuchung erforderlichen Daten lassen sich in Sekunden schnelle abschreiben.

5. Wenn Ihnen Ihre Kreditkarte entwendet wird, so sollten Sie den Diebstahl sofort der jeweiligen Gesellschaft melden. Reden Sie sich nicht ein, Sie hätten die Karte nur verlegt. Sicher ist sicher!

6. Gehen Sie die monatliche Abrechnung der Kreditkartengesellschaft in aller Ruhe durch. Die professionellen Betrüger buchen nur kleine Beträge ab (bis DM 50.-), z. B. um zu tanken. Am besten alle Buchungen mit Quittungen vergleichen!

kaler Box zu lokaler Box verteilen müßte, was bei zahlenden Tradern erheblich länger dauert, da diese in erster Linie auf ihren Geldbeutel achten. Mit Cards ist es kein Problem, jeden Tag Dutzende von Megabytes auf diversen Boards in den USA zu verteilen, aber sobald es an das Eingemachte geht, werden viele der heutigen Phreaks sehr sparsam und überlegen es sich zweimal, bevor sie eine BBS in der Fernzone oder gar im fernen Ausland anwählen. Aber so wie die Lage im Moment aussieht, hat sowohl die Telekom als auch AT&T so bald keine Möglichkeit, diesen schwunghaft betriebenen Markt innerhalb der Szene völlig auszurotten. Weiterhin ist diese Möglichkeit des Betrugs natürlich nicht nur auf AT&T beschränkt, auch bei den zahlreichen anderen Anbietern wie SPRINT, MCI, VISA, AMERICAN EXPRESS und vielen mehr läßt sich durch die Kenntnis einer Geheimnummer eine ziemliche Menge an illegalen Machenschaften durchführen. Gelingt es einem zum Beispiel, in den Besitz aller Eckdaten einer Kreditkarte zu kommen, so hat er freien Zugang auf sein Bankkonto. Nun

sucht man sich einen Versandhändler, egal ob im In- oder Ausland, welcher bereit ist, VISA-Karten als Zahlungsmittel zu akzeptieren. Man bestellt sich einfach die gewünschte Ware, gibt dann den falschen Namen sowie die Kartennummer an, und läßt sich das Ganze dann an einen sogenannten „toten Briefkasten“ schicken. Schon nach kurzer Zeit, in der man aus sicherer Entfernung und mit gebotener Unauffälligkeit den besagten Briefkasten überwacht, trifft auch schon die bestellte Lieferung ein, die man dann lediglich in einem unbeobachteten Augenblick an sich zu nehmen braucht. Dies ist eine der beliebtesten Methoden in der Szene, um sich mit allem an Hardware oder sonstigen Gebrauchsartikeln einzudecken, die man sich unter normalen Umständen niemals leisten könnte oder wollte. Grob geschätzt dürfte sich auf diese Weise etwa je der Fünfte in der Szene kostengünstig die aktuellste Hardware beschaffen, die er zur Konfiguration seiner Pirat-BBS oder zum perfekten Ausbau seiner Trading-Station benötigt. Gegen Ende

letzten Jahres bestellte sich ein bekannter Scene-Freak aus dem Ruhrgebiet mit einer fremden Kreditkarte Waren im Wert von rund DM 8000,- bei einem bekannten deutschen Hardware-Versandhandel. Die bestellte Ware kam dann auch prompt innerhalb weniger Tage an die hervorragend ausgestützte Adresse (ein Briefkasten in einem Neubauhaus, in dem noch niemand wohnte), allerdings wurde der Überwacht bei der Abholung der Pakete schon von ein paar Beamten der Kriminalpolizei erwartet, die das Haus bereits seit dem ersten Tag nach der telefonischen Bestellung überwachten. Die Kreditkarte war nämlich nicht wie üblich aus einem der Computer der Kartengesellschaft gehackt

worden, sondern wurde dem Besitzer durch einen gewöhnlichen Diebstahl entwendet, woraufhin dieser sofort diesen Umstand sofort seinem Kreditinstitut mitteilte. Diese überwachten daraufhin, ab jemand versuchen würde, mit dieser Karte etwas zu bestellen, was dann auch der Fall war. Dies ist einer der wenigen Einzelfälle, in denen es gelang, den Schaden noch zu verhindern. In den meisten Fällen gucken die Besitzer einer Kreditkarte aber erst einmal recht dumm, wenn auf der nächsten Rechnung für die Karte Telefongebühren oder Abbuchungen im Wert von einigen tausend Mark gefordert werden, die sie nicht selbst beansprucht haben...

Mr. Stone ■

Achtung: Alle in diesem Artikel vorgebrachten Äußerungen und Statements stammen von einem anonymen Scene-Insider und geben nicht die Meinung der Redaktion wieder. Obwohl wir die illegalen Machenschaften innerhalb der Hacker- und Raubkopierszene verurteilen, haben wir davon abgesehen, im obigen Text redaktionelle Kürzungen oder Änderungen vorzunehmen, da die Cracker's Sunset-Serie neben Daten und Fakten auch die Beweggründe der jeweiligen Personen aufzeigen soll. Wir danken „Mr. Stone“ für seinen Mut, hier an die Öffentlichkeit zu gehen.

Cracker-Glossar

Hier werden nun die wichtigsten Szene-Fachausdrücke für Nicht-Insider verständlich erklärt.

Scene: Damit ist im Prinzip alles gemeint, was seitheutzutage mit dem Vertrieb, Erstellen und Verbreiten von Raubkopien, dem Hacken, Benutzen und Verkaufen von Kreditkarten und allem anderen beschäftigt.

BBS: Abkürzung für Bulletin Board System (auch Mailbox genannt). Auf einer (illegalen) BBS kann sich der Benutzer mittels eines an seinen Computer angeschlossenen Modems und einem Telefon die aktuellste Raubsoft runterladen und auch neue gecrackte Software in Umlauf bringen. Auch zum Kauf und Verkauf von gestohlenen oder gehackten Kreditkarten werden diese Systeme, die sich auf der gesamten Welt verbreiten, gerne und oft mißbraucht.

Blue Box: Gerät oder Programm, welches durch das Senden bestimmter Frequenzen den Telefoncomputer täuscht und kostenloses Telefonieren ermöglicht.

Board: Siehe BBS

Bust: Bezeichnung für eine gegen die Scene gerichtete Polizeiaktion mit damit verbundenen Enthüllungen oder Verhaftungen.

Calling Card: Eine Calling Card ist eine meist 14-stellige Zahl, mittels der sich viele Trader für sie kostenlose Telefonverbindungen zur Mailbox ihrer Wahl herstellen. Die für die Verbindung entstehenden Gebühren werden dann dem Inhaber der Kredit-/Telefonkarte, von der die Zahl stammt, in Rechnung gestellt.

Dumpster-Diving: Beliebtes Mittel, um an Informationen aller Art zu gelangen, indem man einfach die Mülltonnen der betreffenden Person/Firma

durchwühlt. Man findet dort so beliebte Dinge wie Nummern von Kreditkarten, alte Servicemanuals der Telefongesellschaften, diverse Listen mit „geheimen“ Service-Frequenzen und vieles mehr.

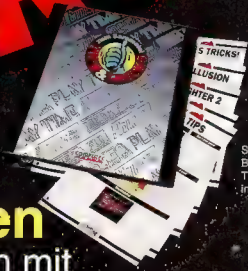
Phreak: Bezeichnung für Telefonpiraten, die sich mittels Calling Cards oder Blue-Boxen kostenlose Telefonverbindungen verschaffen. Auch Hacker werden mitunter so bezeichnet. Der Begriff entstand aus einer Verwischung der Bezeichnungen „Freak“, „Free“ und „Phone“.

Phonecompanies: Telefongesellschaften.

Trader: Jemand der gecrackte Software auf die in den Mailboxen per Modem weltweit verteilt.

Voice-Hacker: Jemand, der sich telefonisch alle benötigten Daten für eine Betrug verschafft, beispielsweise Kreditkartennummern oder ähnliches.

zum Sammeln! TIPS & TRICKS



Sammelordner,
Bestellschein, auf der
Tipe&Tricks-Inhaltsseite
in diesem Heft.

32 Seiten
in allen Heften mit
diesem Zeichen:

COMPUTEC

Deutschlands große Fachredaktion für
Computer- und Videospelmagazine.



Pinball Dreams 2

Kopierschutz-Tilt

Die lange Durststrecke für die „Pinball Wizards“ am PC ist nun endgültig zu Ende! Nachdem im Lauf des vergangenen Jahres eine ganze Reihe hervorragender Flippersimulationen auf den Markt gekommen ist, läßt 21st Century die Kugel schon wieder über vier neue Tische flitzen.

Bei seinem Erscheinen konnte der erste Teil der Pinball Dreams in der PC Games 10/93 sehr viel Lob einheimen. Das unglaublich flüssige Vertikalscrolling, das überaus realistische Ballverhalten und die hervorragende Spielbarkeit trugen wesentlich zum guten Eindruck bei. Im Gegensatz zu anderen Simulationen wie Silverball, die mit einer Vielzahl von reizvollen

Optionen aufwarten können, fiel die Ausstattung bei Pinball Dreams etwas sparsamer aus: keine besonderen spieltechnischen Mätzchen, leider auch keine Multiballfunktion.

Vieles beim alten

Pinball Dreams 2 übernimmt alle Stärken und Schwächen seines Vorgängers: die vier

neuen Tables sind allesamt „straightforward“, Effekthascherei bleibt außen vor. Der Spieler hat die Möglichkeit, seine Kugel über die neuen Szenarien „Neptune“, „Safari“, „Revenge of the Robot Warriors“ und „Stall Turn“ zu bugsieren. Die Namen der Tische sprechen eigentlich schon für sich selbst. Bei Neptune bewegt man sich in einem dunkelblauen Unterwasser-Ambiente und darf mit Hilfe der „Gold“-Drop Targets auf Schatzsuche gehen. Die (Foto-) Safari führt den Spieler in den Lebensraum von Affen, Wildkatzen und Elefanten, während man bei Stall Turn in bester „Red Baron“-Manier mit Doppeldeckern die wildesten Kunststücke am Himmel vollführt. Nicht zuletzt wegen der tollen rauen Musikkulisse übt Revenge of the Robot Warriors

einen ganz besonderen Reiz aus. Irgendwie landete ich jedesmal nach dem Spielen eines anderen Tables wieder bei den Roboterkriegen...

Die einzelnen Tische sind etwas phantasievoller gestaltet als die der ersten Pinball Dreams-Folge, ähneln sich aber im Aufbau untereinander doch ein wenig. Alle sind hervorragend spielbar, wenn auch bei Stall Turn die bonbonmäßig bunte Farbgebung für etwas Unübersichtlichkeit im Spielgeschehen sorgt. Wirklich beeindruckend ist, wie realistisch sich der Ball über die Tische bewegt; mit etwas Übung gelingt es einem sehr schnell, ihn nach Lust und Laune von punkteschwangeren Drop Targets zu bonus-starken Ball-Trapps zu scheuchen. Oft ergeben sich dabei rasant und äußerst spannende Spielse-

quenzen, bei denen schon mal ein Tropfen kalter Schweiß von den Fingern an der Tastatur kleben bleibt. Noch mehr Spannung würde allerdings bei einem Multiball-Modus aufkommen, der jedoch auch bei Pinball Dreams 2 von den Entwicklern links liegen gelassen wurde. Immerhin darf man seine Flipperkünste mit insgesamt bis zu sieben Mitspielern messen. Spannende Turniere unter Freunden sind da wohl vorprogrammiert...

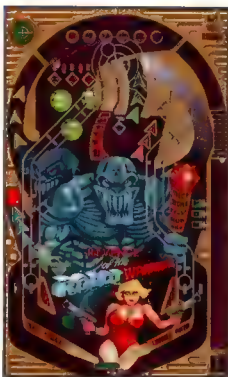


Qualität für Auge und Ohr

Die Flippertische sind etwa drei Bildschirme groß, die je nach Position der Kugel butterweich vertikal gescrollt werden. Die Darstellung erfolgt als 256 Farben-VGA-Grafik, ist jedoch nicht ganz so detailliert wie bei den Konkurrenten Silverball und Epic Pinball. Dennoch reicht der Detailgrad aus, um beim Spielen ein realistisches Flipperfeeling entstehen zu lassen - in der Hitze des Gefechts fallen die gelegentlichen „Haifischzähne“ an schrägen Linien schließlich kaum mehr auf. Jeder Tisch verfügt über eigene Musik und spezielle Sound FX, die hervorragend zur jeweiligen Thematik passen. So blubbern einem bei Neptune die Luftblasen entgegen, und die Safari wird begleitet von Bongo-Trommeln, Affengeschrei und dem Fauchen der Wildkatzen. In Sachen Sound bekommt der Spieler demnach viel Abwechslung geboten, die beim Zocken eine hervorragende Stimmung erzeugt und immer wieder zu neuen Runden animiert. Unterstützt wird neben den meisten Soundkarten übrigens auch noch der gute alte PC-Lautsprecher!

Noch dümmer geht's kaum

Wo viel Licht ist, gibt's bekanntermaßen auch eine ganze Menge Schatten. Bei Pinball Dreams 2 ist es um den Kopierschutz sehr, sehr schattig! Wenn es in der Softwarebranche einen Preis für Kundenverwirrung geben würde, hätten ihn die Leute von 21st Century bereits so gut wie in der Tasche. Schon der erste Teil der Flipperträume zeichnete sich durch eine besonders ägerliche Methode aus, die Spieler an der Verwendung von „Sicherheitskopien“ zu hindern. Pinball Dreams 2 setzt dem ganzen allerdings noch die Krone auf.



Auf der Verpackung wird Pinball Dreams 2 als „Erweiterungsprogramm für das Originalspiel Pinball Dreams“ deklariert. „Requires Original Pinball Dreams“ heißt es in den Systemanforderungen. In Wahrheit handelt es sich bei Pinball Dreams 2 jedoch um ein völlig eigenständiges Spiel, das auch ohne den ersten Teil problemlos betrieben werden kann.

Der Witz an der ganzen Sache ist die Sicherheitsabfrage, die der User nach der Installation mit einer dem Meisterdetektiv Sherlock Holmes würdigen Spürnase bewältigen muß: Sie werden aufgefordert, ein Wort aus dem Handbuch einzugeben. Sie blättern im Handbuch, zählen Zeilen und Wörter ab und geben das vermutete Wort ein. Pech gehabt! Sie versuchen's nochmal, zählen Überschriften nicht mit oder probieren noch andere Möglichkeiten durch. Immer noch Pech gehabt! Wenn Sie Glück haben, erwacht der Holmes in Ihnen und gibt Ihnen den Tip, doch mal das Handbuch zu Pinball Dreams 1 hervorzukramen. Sie tun's, blättern darin, zählen Zeilen und Wörter ab und geben erwartungsvoll das Wort ein. Und siehe da, es funktioniert! Bekanntlich fördern kleine Denkspielen ja die geistige Flexibilität - da sollten wir den Leuten von 21st Century direkt dankbar sein, daß sie uns an



keiner Stelle verraten, daß sich die Sicherheitsabfrage auf das Handbuch des ersten Teils bezieht!

Es ist sowieso ein Rätsel, warum Pinball Dreams 2 sozusagen als Data Disk zum Original-Flippertraum verkauft wird. Man hätte es genausogut als ei-

genständiges Spiel mit - wenn es denn unbedingt sein muß - eigener Handbuchabfrage auf den Markt bringen können. Da soll doch wieder mal mit höchst seltsamen Methoden zusätzlicher Reibach eingefahren werden!

Herbert Aichinger ■

SPECS & TECS

ESA	Testatur
VEA	Maus
SVGA	Joystick
EMS	AdLib
286	er SoundBlaster
162.2 MB	Roland
MEM550 KB	General MIDI

BESONDERHEITEN
dümmlicher
Kopierschutz

PREIS lt. Hersteller
ca. DM 100,-

HERSTELLER
21st Century

RANKING

Simulation			
79%	77%	71%	78%
Grafik	Sound	Handling	Spiele Spaß

Spieleanzahl	1-8
Handbuch	deutsch
Spiele	englisch
Kopierschutz	nervig

Pizza Salami mit Sardellen!

Beim Stichwort Italien denken viele zunächst an Pizza und Mafia! Gerade diese beiden typisch italienischen Spezialitäten hat Software 2000 in sein neuestes Spiel gepackt.

In Pizza Connection übernehmen Sie die Rolle eines aufstrebenden Pizzabäckers. Alle Arbeiten, wie das Ausschicken und Einrichten eines entsprechenden Lokals oder das Bekämpfen der Konkurrenz mit mehr oder weniger legalen Mitteln, fallen in Ihren Aufgabenbereich. Gelegentlich kommen natürlich, italienisch, ein paar Herren mit dunklen Sonnenbrillen vorbei und bieten Ihnen überzeugende Versi-

cherungsgeschäfte an (Du zahlen, dann wir nicht sprengen!).

Beam me up, Scottie!

Die Aufmachung von Pizza Connection orientiert sich klar an Mad News und Mad TV. Die Charaktere sind allesamt Comicfiguren, die Köpfe der Wohnungsmakler, Mafiosi, Polizisten und Bürgermeister dagegen haben eine unverkenn-

bare Ähnlichkeit mit Nimoy, Kinski, Sylvester Stallone und Rudi Correll. Die Bilder nutzen allesamt die VGA-Palette bis zum letzten aus. Schrillere Pizzerien als in Pizza Connection werden Sie sicher nie im Leben zu Gesicht bekommen. Zu Beginn einer erfolgreichen Pizzabäckerkarriere steht, wie schon erwähnt, die Suche nach dem

Gesalzene Preise im Einrichtungshaus. Nur für gut betuchte Pizzabäcker zu empfehlen.



Ramsch oder Designereinrichtung?

Eine der wichtigsten Aktionen ist das Einrichten eines Lokals. Je nach Ihrer Zielgruppe sollten Sie Ihr Lokal anders einrichten. Jugendliche bevorzugen mehr grelle Farben, während Senioren sich mehr von einem rustikalen Lokal mit Holzstühlen und Holzbänken angezogen fühlen. Allen gleichzeitig können Sie es eigentlich nie recht machen.

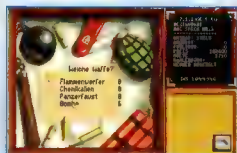


Statement

Vor allem die ersten paar Tage war ich vollkommen hingerissen von Pizza Connection. Endlich einmal eine richtige Wirtschaftssimulation, die nicht nur trocken die Zahlen präsentiert. Doch nachdem die zweite Million gemacht und das zwanzigste Lokal eröffnet wurde, stellt sich ein gewisses Gefühl der Eintönigkeit ein. Man klickt sich nur noch von Lokal zu Lokal, um irgendwo irgendwelche Schwachstellen auszumerken. Am liebsten würde ich dem Spiel zwei Spielspaß-Wertungen geben: In der Anfangsphase sichere 90%, im weiteren Verlauf des Spieles aber nur noch 70%. Trotzdem steht Pizza Connection für mich einsam und alleine auf Platz eins, weit vor Mad News und Der Planer!



Moderne Konkurrenz bekämpfung


Bombe

Flammenwerfer

Natürlich können Sie auch in Pizza Connection ein ganz normales Geschäftsleben führen und streng nach Gesetz Ihre Mitbewerber nur mit fairen Mitteln bekämpfen. Doch spätestens wenn Ihr erstes Lokal in die Luft fliegt, sollten Sie überlegen, ob Sie nicht lieber einmal mit Panzerfaust oder Flammenwerfer bewaffnet nachts in einem Konkurrenzlokal vorbeischaun wollen.



So sollte ein Lokal nach einem Besuch aussehen. Sobald Sie aber oben rechts in brauner Schrift darauf hingewiesen werden, daß die Polizei anrückt, sollten Sie schleunigst verschwinden.

idealen Verkaufsraum. Ein Doppelklick auf das gewünschte Gebäude verrät Ihnen, welche Bevölkerungsschichten sich vor allem in Ihrem Lokal aufhalten werden. Nach diesem Kriterium sollten Sie auch Ihre Einrichtung wählen. Sie können zwar auch eine In-Kneipe direkt neben ein Altersheim setzen, ob Sie mit dieser Technik aber zum Millionär aufsteigen werden, ist mehr als fraglich. Nachdem Sie Ihr erstes Lokal mit Ihren knappen Mitteln eingerichtet haben, sollten Sie sich Ihrer zukünftigen Spi-

sekarte widmen. Mit weniger als vier bis fünf verschiedenen Pizzen brauchen Sie eigentlich erst gar nicht versuchen, auf dem freien Markt Fuß zu fassen, denn Ihre Konkurrenz schläft nicht! Die Preise sollten Sie zu Beginn im Bereich von acht bis zehn Mark festlegen, sonst bleiben Ihnen die Kunden aus.

Eigentlich fehlen Ihnen zur Eröffnung nun nur noch ein Koch und ein Ober. Auch bei der Auswahl Ihres Personals können Sie vollkommen frei entscheiden, wer Ihnen ins

Haus kommt. Kriterien wie maximale Pizzenzahl pro Tag, Kochfähigkeit, Erfahrung und Zuverlässigkeit helfen Ihnen dabei, den besten Koch für Ihr Haus zu finden. Und wenn Ihnen Ihr Personal einmal nicht mehr gut genug zu sein scheint, können Sie es immer noch auf Lehrgänge schicken.

Eröffnungsfeier

Jetzt ist es endlich an der Zeit, Ihr Lokal zu eröffnen. Vorausgesetzt, daß Sie bereits Vorräte eingekauft haben, werden sich sofort einige Personen in Ihrem Lokal niederlassen, die Sie als Geschäftsführer über ihre



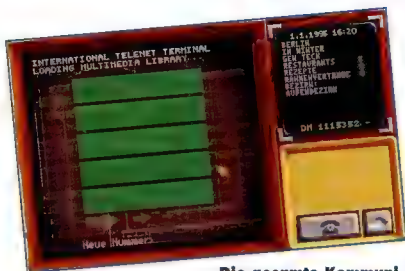
Macht man im Fernsehen Werbung, so kommt noch mehr Kundschaft in das Lokal!



Vom Tellerwäscher zum Millionär

Je länger Sie sich in Pizza Connection aufhalten und je mehr Sie sich in der Geschäftswelt und der Unterwelt profilieren, desto höher wird Ihr Rang. Der wichtigere der beiden, der Unterweltrang, hat dabei Auswirkungen auf die illegalen Geschäfte, die Ihnen die Mafia anbietet. Zu Beginn werden Ihnen nur einfache Kurierdienste in der Art: „Hole etwas zur Zeit X am Ort Y ab und bringe es nach Z zur Zeit A“. Haben Sie den Rang Killer erreicht, so können Sie die richtigen großen Geschäfte abzocken. Bei Beteiligungsgeschäften können Sie sich mit einer größeren Menge Geld an einem illegalen Geschäft beteiligen.





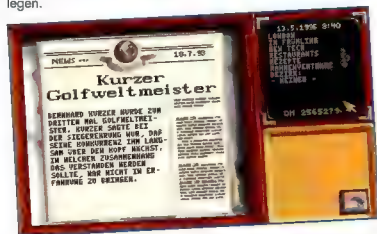
Die gesamte Kommunikation in Pizza Connection läuft über ein Bildtelefonssystem ab.

Meinung in Bezug auf das Lokal befragen können. Wenn Sie am Anfang nur mit Kommentaren, wie „Sie sollten hier am besten alles einreißen“ oder „Sind Sie gerade in der Renovierung?“ bedacht werden, brauchen Sie aber nicht gleich verzweifeln. Spätestens nachdem Sie Ihr erstes Lokal mit über DM 100.000,- eingerichtet haben, wird es auch einigen Leuten bei Ihnen gefallen. Sobald Sie das zweite oder dritte Lokal eröffnet haben, ist ein Manager eine lohnende Investition. Er nimmt Ihnen das lästige Aushandeln von Lieferverträgen und das Anschreiben Ihrer Angestellten ab, wenn Sie wieder einmal zu spät kommen sollten. Ihre Angestellten sind sowieso sehr wundersame Wesen, kann es doch gelegentlich vorkommen, daß Sie einen Ofen in die Luft jagen oder die gesamten Käsevorräte neben einem Ofen vergessen und somit die Pizzaproduktion für einen Tag lahmlegen.

Allerlei Wundersames

Sobald die Restaurantkette eine gewisse Größe angenommen hat, sollten Sie damit beginnen, ihren Konkurrenten das Leben zur Hölle zu machen. Ein kleiner Bombenanschlag hier, ein paar Ratten dort und schon bleibt die Kundschaft in dem entsprechenden Lokal aus. Natürlich gibt es aber auch legale Möglichkeiten, Kundschaft anzulocken. Jeden Monat findet ein Pizzawettbewerb statt, bei dem Sie in möglichst kurzer Zeit eine Pizza möglichst genau nachbacken müssen. Je öfter Sie einen solchen Wettbewerb gewinnen, desto besser ist natürlich Ihr Ruf. Und zu Leuten mit einem guten Ruf kommen die Kunden wie von alleine.

Lars Geiger ■



Schwachsinnige, aber amüsante Zeitungsmeldungen sind bei Pizza Connection an der Tagesordnung.

Wie backe ich eine Pizza?

Pizzabacken will gelernt sein, und das nicht nur, um einen hohen Gewinn machen zu können. Ohne mehrere Standardpizzen, deren Rezepte in einem beigelegten Kochbuch stehen, hat man keine Chance, ein gut laufendes Lokal zu führen. Ich hoffe, Ihnen läuft beim Anblick der unten vorgeführten Salampizza das Wasser im Mund zusammen.

Pizza Salami

Zutaten:	140g Tomaten	20g Oliven
	40g Champignons	220g Salami
	160g Sardellen	140g Ei
	190g Mozzarella	

Zubereitung: 1) Die Tomatenscheiben werden gleichmäßig auf der Pizza verteilt.



2) Oben darauf legen wir die Salamischeiben.



3) Jetzt wird die Pizza dekorativ mit den Champignons, den geviertelten Eiern und den Oliven belegt.

4) Zu guter Letzt kommen nun noch die Sardellen und der Mozzarella auf die Pizza.



Guten Appetit!

SPECS & TECS

E&A	Tastatur
V&A	Maus
S&V&A	Joystick
EMS	AdLib
386	er SoundBlaster
HD 7 MB	Roland
MEM 580 KB	General MIDI

BESONDERHEITEN
- benötigt
4 MB RAM

PREIS lt. Hersteller
ca. DM 120,-

HERSTELLER
Software 2000

RANKING

WiSim



Spieleranzahl 1-8

Handbuch deutsch

Spiel deutsch

Kopierschutz normal

D-Day - The Beginning of the End

Anfang vom Ende

Am 6. Juni jährte sich zum genau fünfzigsten Mal die Landung der alliierten Truppen in der Normandie, und wie nicht anders zu erwarten, wurde diese größte Militäroperation der Geschichte auch prompt für den heimischen PC verソフトet.

Das noch recht junge Softwarehaus Impressions, das sich bereits mit Titeln wie Air Force Commander, Rules of Engagement 2 oder Air Bucks auf dem Strategiespielmarkt einen Namen gemacht hat, nahm sich der Thematik an, und was dabei herauskam, ist zwar nicht gerade einer der großen Knüller des Jahres, Freunde des Genres können jedoch ruhig ein-

schen Verteidiger können so die letzten Monate und Tage des Zweiten Weltkriegs auf strategischer Ebene nachvollzogen werden. Zu Beginn stehen drei verschiedene Szenarien zur Auswahl, welche auch gleichzeitig die Länge des Spiels entscheiden. So umfasst beispielsweise das Standardspiel die komplette Invasion bis zum Mai 1945, aber auch kleinere Abschnitte wie die Eroberung von Paris stehen zur Auswahl. Die einzelnen Truppenteile werden auf einer scrollbaren Europakarte gezo-

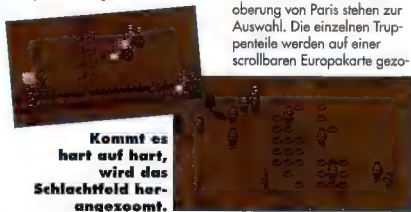


Wenn Ihnen die Startbedingungen nicht gefallen, lassen sich diese in gewissen Grenzen modifizieren.

stil übrigens auf den historischen Vorbildern basieren soll) alleine nicht ausreichen, der darf sich alternativ auch gegen einen menschlichen Gegenspieler die kleinen grauen Zellen nach der besseren Strategie zermartern. Hartgesottene Spielfeldgeneräle werden vielleicht ihre Freude an D-Day haben, der Gelegenheits-Spieler wird jedoch ver-

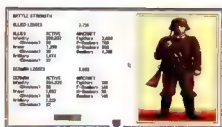
mutlich durch die etwas unübersichtliche Handhabung abgeschreckt werden.

Martin Müller ■

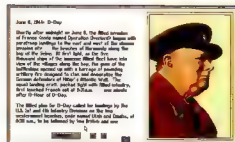


mal einen Blick riskieren. Aufbauend auf das 93er Spiel The Blue and the Gray haben Impressions die Operation Overlord mit praktisch allen wichtigen Details im Rechner nachgebildet. Wahlweise als Kommandant der alliierten Landungstruppen oder der deut-

gen, bei Kampfhandlungen wird das Gefechtsfeld herangezogen und die einzelnen Teileinheiten können nun individuell von Ihnen kommandiert werden. Während des Spiels lassen sich jederzeit Statistiken über die Verluste beider Seiten oder die Kampfstärke einzelner Einheiten abrufen. Wem die Computergegner (deren Kommando-



Aufstellungen über Truppenstärken und Verlustquoten helfen dem Hobbygeneral bei der Planung der richtigen Strategie.



Von Zeit zu Zeit gibt es einen Überblick über die historischen Ereignisse.

SPECS & TECS

EGA	Tastatur
VGA	Maus
SVGA	Joystick
EMS	AdLib
286	SoundBlaster
HD 4 MB	Roland
MEM585 KB	General MIDI

BESONDERHEITEN
- Vorlage: The Blue and the Gray

PREIS lt. Hersteller
ca. DM 100,-

HERSTELLER
Impressions

RANKING

Strategie

50%	40%	46%	51%
Graphik	Sound	Handling	Spieltempo

Spieleranzahl 1-2
Handbuch englisch
Spiel englisch
Kopierschutz normal

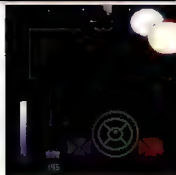
Wing Commander Armada

Bauchlandung

Überraschung! Während die Arbeiten an Wing Commander 3 auf Hochtouren laufen, fanden Chris Roberts und Projektleiter Jeff Everett noch genügend Zeit, um ein weiteres Spiel zu produzieren. Meilenstein oder Intermezzo? Wir sind bei Electronic Arts in Gütersloh für Sie probegefliegen.



Im Zwei-Spieler-Modus wird der Bildschirm geteilt.

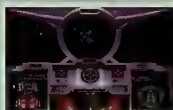
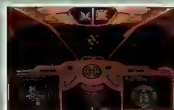


Das Gerangel um Wing Commander 3: The Heart of the Tiger und Armada erinnert in fräppender Weise an das Verwirrspiel vor gut einem Jahr, als Privater und die WC Academy beinahe zeitgleich in die Geschäfte kamen. Unser Korrespondent Markus Krichel informierte Sie im großen Special in der letzten Ausgabe bereits ausführlich über das neue Mammutprojekt, mit dem Meister Roberts eine neue Ära im Computerspielbereich einläuten will. Die Meldung über Wing Commander Armada hat indessen wie ein Komet

eingeschlagen. Dabei handelt es sich im Grunde um ein „Vergrüßmeinnicht“, das uns die Wartezeit auf WC 3 verstüßen und gleichzeitig ein wenig von den kommenden Knallern der Konkurrenz ablenken soll. Gegenüber den anderen Spielen der WC-Serie gibt sich der jüngste Sproß der Familie genügsam: Gerade mal 10 MB belegt Armada auf der Festplatte - für Origin-Verhältnisse geradezu ein Witz. So verwundert es auch nicht, daß das Intro nur wenige Sekunden dauert; ein Raumschiff verläßt die Basis, schwebt durch das All und schießt einen gegnerischen Kreuzer ab, den es sofort in sämtliche Einzelteile zerlegt. Schwupp - schon erscheint das Hauptmenü.

Pit Cock fliegt wieder!

Jedem der zehn Raumschiffe wurde nicht nur äußerlich ein anderes Aussehen, sondern auch eine spezielle Cockpit-Ansicht verpaßt. Allen gemeinsam ist die Schadensanzeige sowohl des eigenen als auch des gegnerischen Kreuzers, ein Waffen-Monitor und ein Radar. Einflüsse auf das Spiel hat die unterschiedliche Anordnung der Instrumente aber nicht.



Kommunikativ

Im Mittelpunkt steht natürlich die langjährige Fehde zwischen der Konföderation und den Kilrathis. Der Battle-Modus stellt Sie vor die Wahl: Entweder stürzen Sie sich in gewohnter Manier alleine ins Getümmel oder Sie liefern sich mit einem Freund oder Kollegen heiße Weltraumgefechte. In der Einstellung „One Player“ wählen Sie eines von insgesamt zehn Raumschiffen. Die anschließende Schlacht ist Wing Commander Academy in Reinkultur - nur mit einem deutlich herabgesetzten Schwierigkeitsgrad und mit keinerlei Einstellungsmöglichkeiten. Interessanter ist das schon die Option „Campaign“, wo Sie im Endeffekt zwar auch nur durch die Gegend ballern, aber die Gegner kämpfen ein wenig „intelligen-

Stars & Sternchen



Wenn das nicht originell ist: In Armada gibt es tatsächlich einen Strategie-Modus. Sie bekommen einen Carrier zur Verfügung gestellt, mit dem Sie von einem Planeten zum nächsten jetteln. Dort kaufen Sie eine Mine, fördern Bodenschätze und verladen diese auf das Trägerschiff. Wenn der Stern komplett ausgeplündert ist, zieht man mit der Ladung weiter und installiert dort wieder eine Mine. „Bezahl!“ wird mit den Rohstoffen, mit denen man auch insgesamt fünf Raumjäger (Arrows, Wraiths usw.) plus einen Transporter bauen kann - je leistungsfähiger, desto länger dauert die Entwicklung des Gefährts. An strategisch günstigen Positionen errichtet man Festungen, die auf der Landkarte extra gekennzeichnet werden. Das ist zwar eine sehr kostspielige Angelegenheit, aber durchaus sinnvoll: Werden Sie nämlich von den Kilrathi angegriffen, schaltet Armada in den bekannten Action-Modus und der Kampf um diese Region wird in Echtzeit ausgetragen. Der Sieger reißt sich das gesamte Inventar unter den Nagel, der Verlierer schaut dumm aus der Wäsche. Verlieren Sie gar Ihren Carrier, ist der Ofen ohnehin aus - und das Spiel ebenfalls.

Wenn Sie jetzt meinen, daß sich das alles sehr nach einem Mini-„Starlord“ anhört, dann haben Sie mit dieser Vermutung verdammt recht!



ter“ und treten vor allem gegallt auf.

Die eigentliche Neuheit von WC Armada ist aber der Zwei-Spieler-Modus: einer schnappt sich den Joystick, der andere fummelt an der Tastatur herum und der Bildschirm wird gesplittet. Das funktioniert natürlich auch mit zwei Steuerknüppeln. Wer verhindern möchte, daß sich die zwei feig hantierenden Spieler vor dem Computerschirm allzu nahe auf den Pelz rücken, kauft sich ein Nullmodemkabel und schleppt einen zweiten PC herbei. Längere Distanzen überbrückt man hingegen mit einem Modem: Kann es etwas Schöneres geben, als nächtelange Wing Commander-Kriege gegen den miesen Kilrathi aus der Nachbarschaft auszugetragen? Ähnliches wird sich auch die Telekom denken ... Absolute Krönung: WC Armada im Netzwerk. Voraussetzung für dieses kühne Vorha-

ben ist wie üblich ein NetBIOS-kompatibles Netzwerk. Wer möchte, darf sich zu Allianzen zusammenschließen und gemeinsam für die gute (oder schlechte) Sache kämpfen. Egal, wie man sich entscheidet: Zu jeder Zeit kann man sich nette und auch mal gehässige Kommentare schicken.

Das getestete Programm ist nur für zwei Mitspieler ausgelegt; Origin denkt jedoch daran, in der geplanten CD-Version auch einen Sechs-Spieler-Modus einzubauen.

Feurig

Die Grafik gibt bereits einen kleinen Vorgeschmack auf Wing Commander 3. Berausend sind die Unterschiede zu den Vorgängern allerdings noch nicht - es sieht halt alles etwas geschmeidiger und bunter aus. Wer nicht bewußt auf einzelne Details achtet, wird kaum Verbesserungen feststel-

SWITCHBOARD BBS

06173-935935

8 N 1 - V.32bis
2400 - 19.200 Baud

Die userfreundliche Mailbox im Rhein/Main Gebiet

Keine Gebühren!

-8 Lines

-8 CD-ROM's

-6 GB Harddisk

- Attraktive Menüs

- Leichte Bedienung

- Multiline-Chatter

- Support Area's

- Täglich neue Files

- Täglich neue Mails

ONLINE SHOPPING

Hier gibt es die Plex-CD des Monats!

Jetzt anrufen und die Shell mit allen Dateibeschreibungen downloaden! (Sysopdeat DM 19.90)

Filerequest unter: Fido 2:244/1550 PLEX794.ZIP PLEX894.ZIP

Fax & Voicemail-System 9359-81

Der elektronische Fachmarkt! für CD-ROM's

Erst testen...
...dann kaufen!

06173/9359-51
Für telefonische Anfragen

ISDN X.75
06173/935938

EHBA "Soft"

Soft & Hardware
Schäferbeckstrasse 24
54481 Grafham
Tel 08532 / 4877 Fax 4888

Artikel	Art	Preis
Alone in the Dark II	DV	91,90
Antares World Cop Ed	DV	56,90
Battle Isle II	DV	86,20
Benath a steel Sky	DV	71,20
Bundesliga Ma Hattrick	DV	74,70
Cannon Fodder	DA	64,30
Chaos Engine**	DV	79,70
Comanche	DV	95,30
Comanche Data Disk II	DV	60,80
Dark Sun-Shattered Lands	DV	58,40
Das Schweine Auge II **	DV	88,40
Der Planer	DV	83,80
Die Siedler	DV	86,50
Doom Extra 40 Level	EV	29,90
FIFA Soccer	DV	78,20
Fight Simulator 5.0	DV	119,90
Gabriel Knight	DV	72,30
Hand of Fate (Kyranas 2	DV	67,80
Harpoon 2	DV	78,10
Lands of Lore	DV	58,60
Larry 6	DV	72,30
Micro Machines**	DV	63,20
Mortal Kombat	DA	53,10
Pacific Strike	DA	86,10
Pacific Strike Speech P	DA	39,90
Pizza Connection	DV	83,90
Police Quest 4	DV	72,30
Privateer	DV	90,70
Privateer Speech Pack	DA	42,40
Red Hell	DV	67,70
Russian Roulette	DV	69,90
Sam & Max	DV	95,30
Sam City 2000	DV	18,40
SEN 21 Sea Wolf	DV	78,10
Strike Commander	DA	92,90
Strike Command Speech	DA	39,90
Strike Command Local Oper	DA	42,40
Syndicate	DV	85,00
Syndicate Data Disk	DV	78,10
Thematic Park	DV	88,40
The Fighter	DV	54,60
Ultima 8 (Pagan	DV	39,90
Ultima 8 Speech Pack	DA	78,20
Wing Com: Armada**	DV	95,30
X-Wing	DV	60,80
X-Wing Upgrade	DV	46,90
B-Wing	DV	46,90

Microprose Spiel:

1942 Air War DV 99,90

F 14 Fleet Defender DV 99,90

Fields of Glory DV 99,90

Master of Orion DV 99,90

Pirates Gold DV 99,90

Starlord DV 99,90

Subwar 2050 DV 99,90

The Legacy DV 99,90

U F O DV 99,90

CD - Rom

z B AZTECH DATA DV 299,90

DoubleSpace, Audio-Photo fähig usw

Antares & World Cop Ed DV 90,70

Battle Isle 2 DV 88,40

Battle Isle 2 Data DV 54,10

Bioforce ** auf Anfrage

Comanche inkl M1 u II DA 102,90

Der Rassenwärt Mann DV 88,40

Der Planer & Data DV 86,40

Doom Updates DV 42,40

Dracula Unleashed DA 88,40

Dragonsphere DA 92,90

Gabriel Knight DV 89,90

Iron Helix DV 88,40

Mega Strike DV 74,60

Outpost DV 69,90

Rabbi Assault DV 88,40

Rings of Medusa Gold DV 74,60

Rise of the Robots ** auf Anfrage

Syndicate Plus DV 88,40

Strike Commander DA 90,90

The Horde DV 86,10

U F O DV 54,10

Ultima 8 & Speech Pack DV 109,90

Soundkarten:

Sound Galaxy BX II DV 149,00

Sound Galaxy Box II Pro DV 279,00

Sound Galaxy 16 Pro Ext DV 349,00

SB 16 Multi CD ASP DV 109,00

SB 16 AWE 32 ASP DV 649,00

Sound Wave DV 479,00

Game Wave 32 DA 279,00

Joysticks:

Advanced Gravis Swaraz 72,00

Advanced Gravis Thrustpa 76,00

CH Flight Stick Pro 76,00

Gravis Game Pad 49,90

CyberMen 219,00

Intertex und Drahtföhrer vorbehalten

Lieferpreise vorzueren, Lieferanten erfragen

Verandkosten NN 12,50 DM

** bei Drucklegung noch nicht lieferbar

Spiel nicht gefunden, rufen Sie uns bitte an.

HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT!

Die Raumschiffe

Konföderation



Arrow



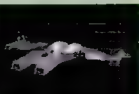
Wrath



Gladius



Phantom

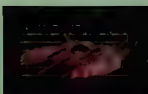


Banshee

Kilrathiis



Dralthi



Jrathek



Skok'lar



Korlarh



Goran

len. Entgegen allen Hoffnungen hat Origin in WC Armada nur die herkömmliche VGA-Auflösung eingebaut; SuperVGA-Banshees wird es daher erst im „richtigen“ Nachfolger geben. Für den Sound fühlte sich anscheinend niemand so recht zuständig. Die Raumschiffe tänzeln wie in Strike Commander im Walzertakt, und den Menüs verpaßte man das übliche Nebenher-Gedudel. Während des Fluges beamt und scheppt es wesentlich unspektakulärer als bei anderen Origin-Knüllern.

Nichts Neues auch bei der Steuerung: Privateer-Söldner können unmittelbar ins Geschehen einsteigen und brauchen keine neuen Tastaturbefehle zu pauken. Im Gegenteil - bei Armada wurde mächtig abgespeckt und manche Sonderfunktion fiel der Rationalisierung zum Opfer. Nach wie vor aktiviert man mit den Funktionstasten diverse Kameraperspektiven und mit einem halben Dutzend Tasten hat man seine Waffen im Griff. Zusätzlich wurde das Spiel extrem auf einsteiger-

freundlich getrimmt: Selbst der schusseligste Joystick-Pilot erledigt den ersten Kilrathi mit ein paar willkürlich abgefeuerten Lasersalven („Huch, das war's schon??“). Mit „A“ wird der Autopilot eingeschaltet und der nächste Kandidat erscheint auf dem Radar. Hat man drei feindliche Kreuzer zerbröckelt, kehrt man zum Carrier zurück, tankt auf und startet wieder durch. Diese Prozedur wiederholt sich so lange, bis das eigene Gefährt zu stark durchlöchernt ist und mit einem dürrigen „Plop“ auseinanderfällt. Immerhin werden wie in der Academy die Highscores gespeichert.

Wing Commander nur vom Hörensagen, legt also keinen gesteigerten Wert auf eine ausgefeilte Handlung. Er ist gerade vom C 64 auf den PC umgestiegen und kann von kunterbunten 256-Farben-Cockpits und -Raumschiffen nicht genug bekommen. Darüber hinaus hat er sich einen 486 DX/2 mit sattem 66 MHz samt superschneller VGA-Karte gegönnt. Modem und Netzwerk sind ebenso selbstverständlich wie zwei Joysticks und ein williger Mitspieler. Wenn Sie sich in diesem Szenario irgendwas wiederfinden, sollten Sie zuschlagen. Andernfalls lohnt sich der Kauf nicht: Armada fordert zuviel Hardware und bietet zu wenig Spiel fürs Geld.

Statement

„Gariott an Roberts! May-Day! May-Day! TIE Fighter ist im Anflug! Programmiert mal flink noch'n Wing Commander.“ So ähnlich muß es bei Origin zugegangen sein, als die ersten Infos über das neue LucasArts-Projekt durchsickerten. Bevor jetzt also einige WC-Freaks bei den Jedi-Ritern fremdgehen, schieben die Texaner vorzichtshalber den Schnellschuß Armada dazwischen. Mit diesem Machwerk hat sich Producer Chris Roberts aber keinen Gefallen getan: Armada ist nichts Halbes und nichts Ganzes. Der Strategietitel entspricht im Prinzip MicroProses Starlord, bietet aber bei weitem nicht den Tiefgang des Vorbilds. Der Action-Part sieht kaum besser aus: Stumpfsinn-Geballer wurde uns schon in der Academy zugemutet - noch dazu mit deutlich mehr Features. Alles, was Privateer und die Vorgänger so herausfordernd und spannend machte, hat Origin amputiert - ein Spiel ohne Story, ohne Missionen, ohne Sinn. Für Leute, die unter Kommunikationsarmut leiden, also kein Modem, Netzwerk oder einen zweiten Joystick besitzen, ist der interessanteste Teil des Spiels sowieso für die (Kilrathi-)Katz'. Origin hat beileibe genügend heiße Eisen im Feuer, als daß man sich die Finger an der wenig berauschenden Armada verbrennen mußte.



Wer braucht Armada?

Der ideale Armada-Spieler sieht in etwa so aus: Er kennt

Petra Maueröder ■

SPECS & TECS

EGA	Tastatur
VGA	Maus
SVGA	Joystick
EMS	Audib
386 er	Soundblaster
160 MB	Roland
MEMS 40 KB	General MIDI

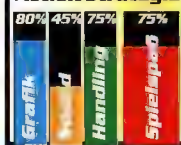
BESONDERHEITEN
2-Spieler-Modus
über Modem u. Netz

PREIS lt. Hersteller
ca. DM 105,-

HERSTELLER
Origin

RANKING

Action/Strategie



Spieleranzahl 1-2

Handbuch deutsch

Spiel englisch

Kopierschutz keiner

CD ROM



20 aktuelle,
spielbare Demos

30 Bugfixes
& Shareware

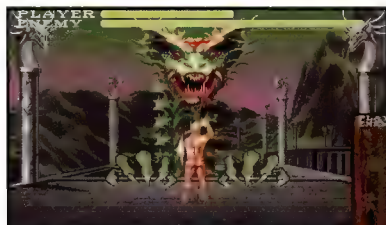
über 500 MB!

Ab 17. August im Zeitschriftenhandel erhältlich!

Rings of Medusa Gold

Es ist nicht alles Gold...

In der schnellebigen Softwareszene vergehen für ein Jahr drei. Ein Spitzenspiel, das vor nicht allzu langer Zeit noch 90% bekam, würde heute vielleicht nur noch eine durchschnittliche Bewertung erhalten. Was mit einem „uralten“ Klassiker passiert, an dessen Neuauflage so gut wie nichts verbessert wurde, kann man an einer Hand ausrechnen.



In dieser Sequenz ist nicht einmal mehr das Wechseln der Waffe möglich (oben).



Ja, es ist wieder einmal soweit, die Medusa ist los! Was bleibt einem als tapferem Prinzen anderes übrig, als ihr die Stirn zum Kampf zu bieten. Das war der originelle Teil der Vorgeschichte. Um die Medusa zu besiegen, muß man sieben Ringe finden und nebenbei ein paar Bösewichter niederstrecken. Allein und verlassen, aber zumindest mit dem nötigsten Bargeld ausgestattet, beginnt das Abenteuer im Land der Burgen, Städte, Minen und Monster. Zuerst sollte man seine finanziellen Mittel etwas aufbessern, dazu stehen wieder die gewohnten Möglichkeiten zur Verfügung.

Man treibt Handel, indem man entweder mit Gesponnen oder Schiffen von Stadt zu Stadt fährt. Andere ziehen es vor, ihr Vermögen gewinnbringend anzulegen und nach Minen zu suchen, während wiederum andere Robin Hood mimen und Wegelagerer ausrauben oder ganze Burgen und Städte alleine im Action-Kampf unterwerfen, um Steuern einzutreiben. Gestützt von der Macht des Geldes kann man endlich beginnen, eine größere Armee aufzustellen. Ob man nun grüne Truppen rekrutiert oder Söldner anheuert, danach sollte man seine Armee vorzüglich bewaffnen und sofort in den

Kampf schicken, denn Zeit ist schließlich Geld. Die strategische Schlacht wird in Runden ausgetragen, die einzelnen Truppenarten stehen sich gegenüber und verringern sich mit jedem Mausclick, bis eine Armee flüchtet oder komplett aufgegeben ist. Dem Sieger gehört natürlich die Beute.

Beat 'em Up

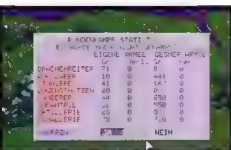
Die einzig wahre Neuerung besteht im Action-Kampf. Ähnlich jedem schlechten Prügelspiel blicken sich die beiden Kontrahenten grimmig an. Unser Held zückt dann seine magische Wunderklinge, schreitet voll

Elan voran und tritt ... ins Fethnöpfchen. Selbst die beiden alternativen Waffen, Wurfbeil und Bogen, erhöhen die alles andere als beschauliche Qualität dieser Sequenz keineswegs, dafür sind die Animationsstufen zu abgehackt, die FX zu langweilig und die Auflösung der Grafik zu mies. Das wäre ja auch das erste Strategiespiel, das auch im Genre Action punkten kann.

Trotz der etwas überholten programmtechnischen Leistung wird Rings of Medusa sicherlich noch manchen in seinen Bann ziehen. An der Grafik sind leider nahezu keine Verbesserungen feststellbar, an abwechslungsreiche Animationen hat man anscheinend gar nicht gedacht. Eine ähnliche Aussage läßt sich über den Sound machen: wo andere Hersteller bei jeder Möglichkeit mit digitalisierter Sprache pröbeln, ertönt bei der Gold Version nur eintöniges Trällern.

Alexander Geltenpoth ■

Die teilweise anschauliche Darstellung des Vorgängers fiel komplett weg (rechts).



Über die kleinste lassen sich die einzelnen Lokalitäten besuchen (links).

SPECS & TECS

EGA	Tastatur
VGA	Maus
SVGA	Joystick
EMS	AdLib
385 er	SoundBlaster
HD 7 MB	Holand
MEM590 KB	General Midi

BESONDERHEITEN
Neuerung:
Action-K(r)ampf
PREIS lt. Hersteller
ca. DM 100,-
HERSTELLER
Starbyte

RANKING

Strategie
65% 60% 70% 61%
Handling
Spieldauer
Spieleranzahl
1
Handbuch
deutsch
Spiel
deutsch
Kopierschutz
normal

Geballte Ladung zum Einsteigen
AMIGA 1200



DESKTOP DYNAMITE



- farbenprchtig • grafikstark "Deluxe Paint IV (AGA)"
- textsicher • rechnerschnell "Digitale Wordsworth"
- umfangreich • leistungsstark "Dennis", "Oscar"

Das vielseitige Konzept bietet
 fr pfliche Kreatoren ein Computer-
 Werkzeug fr leistungsfhiges Text- und Gra-
 phik-Design, Animation und Unterhaltung.
 Starke Spiele fr Training, Tennis-
 und Talent-Entfaltung, Wissenschaft
 und kollegiales Netz-Work.

Commodore



Leider präsentiert sich heute diese Rubrik - im Gegensatz zu mir - in leicht abgespeckter Form. Sollte es ein böses Omen sein, daß uns diesen Monat so wenig schlechte Spiele zugetragen wurden? Oder betrifft das Sommerloch auch die softwaretechnischen Tiefflieger? Zum Glück zeigen manche Firmen einen erstaunlichen Ehrgeiz, immer wieder mit einem ihrer Produkte hier vertreten zu sein. Vielen Dank an dieser Stelle für deren Beitrag zur Sicherung meines Arbeitsplatzes.

Natürlich besteht für Euch immer noch die Möglichkeit, mit einem der hier vorgestellten Produkte bestraft zu werden, falls Ihr es wagen solltet, Eurer Meinung zu dieser Rubrik schriftlich Ausdruck zu verleihen. Da mein Chef Red meine langen Vorreden nicht mag, sehe ich mich leider gezwungen, an dieser Stelle zu schließen.

von Rainer Rosshirt ■

Star Wars Chess

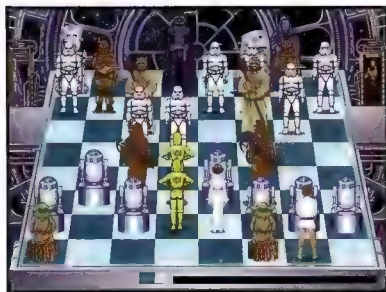
CD-ROM • Hersteller: The Software Toolworks • Preis: ca. DM 100,-

„T.S.T.“ beschenken uns hiernit nicht ihr erstes Schachspiel, und eigentlich finde ich es sehr schade, daß dieses Produkt hier landen mußte. Das Programm verlangt nach Windows, was mich eigentlich mißtrauisch hätte machen sollen. Aber fangen wir damit an, die positiven Seiten aufzuzählen. Man kann sich entscheiden, in welcher Sprache man spielen möchte, und ob man die Animationen lieber von der CD (schont die Platte,

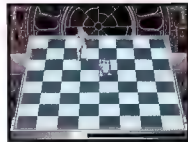
ist aber ätzend langsam) oder von Festplatte (schon deutlich schneller) laden möchte. Am Soundtrack gibt es während des ganzen Spiels nichts zu kritisieren. Auch an der Grafik nicht. Die Schachfiguren werden von bekannten Mitwirkenden der Star Wars-Saga dargestellt, was zwar nicht gerade der Übersichtlichkeit dient, aber wir wollen doch nicht kleinlich sein. In allerbesten Battle Chess-Manier kann man nun seine Darsteller über das

Schachbrett bewegen, wobei die Animationen wirklich gut gemacht sind. Dabei stoßen wir unweigerlich auf das erste Problem dieses Programmes - die Wartezeiten (ja - ist mir bekannt, daß es nur mit einem „a“ geschrieben wird, aber mit zweien ist es auch schon rein optisch länger!). Hat man einen Gegner „geschlagen“, kann man sich wieder über putzige Animationen freuen, wenn man es schafft, so lange zu warten und dabei wach zu bleiben. Dabei räumen die anderen Figuren das Feld und überlassen es den momentanen Hauptdarstellern als Bühne. Allerdings sind die Varianten dieses Schachspiels nicht gerade überreichlich, und man sieht sich recht schnell daran satt - was dem Spiel eigentlich seine Existenzberechtigung raubt. Fans der Filme könnten sich die Anschaffung der CD dennoch überlegen, sofern sie über viel, viel Geduld verfügen. Wer Schach spielen möchte, sollte um dieses Programm allerdings einen großen Bogen machen. Ich bin ein lausiger Schachspieler, dennoch hatte ich keine Probleme, mich auf dem Brett zu

behaupten. Das gab mir zu denken. Andere Schachprogramme putzen mich immer in wenigen Zügen von der Platte! Eine Partie Briefschach mit einem menschlichen Gegner ist da wesentlich ergiebiger und geht wahrscheinlich auch noch schneller.



Die grafische Gestaltung ist recht gelungen, doch das Spiel läßt zu wünschen übrig.



Battle Chess für Arme. Star Wars Chess kann hier nicht überzeugen.



CALL AND PLAY

Ladenlokale Softwarehäuser

46483 Weest / Dudenpassage 0281-25922

47533 Klee / Gasthausstr. 12 02821 - 14483

47608 Geldern / Innenstadt-Glockengasse 13 02831 - 87904

Ladenpreise Variieren!!!!

Versandtelefon:
02803 - 1359 oder
02803 - 719
Fax:
02803 - 8161

Versandanschrift:

S. Gerst

Papierweg 15

46487 Weest



Versandtelefon Mo.-Fr. von 9.30 - 18.30 Uhr

PC 3.5"

1990/94er Edition	DV	47,95	Freddy Pharkas	DV	67,95	Privateer	DA	84,95
1942 Pacific Air War	DA	89,95	Fury of the Furies	DA	59,95	Privateer Operation	DA	37,95
Acas of the Deep	DV	27,95	Galactic Nights	DA	69,95	Privateer Speech	DA	37,95
Acas over Europe	DV	69,95	Genesis	EV	59,95	Quest f. Glory 4	DV	267,95
Airlines	DA	67,95	Goals	DV	39,95	Quarcor Pole	DV	67,95
Al Quidan	EV	67,95	Goldens 2	DV	79,95	Railway Challenge	DV	67,95
Alone in the Dark 2	DV	79,95	Gothics	DV	79,95	Rallye Castle	EV	79,95
Antares	DV	67,95	Heart of Fate	DV	79,95	Ravenloft	DV	79,95
Antares World Cup	DV	54,95	Hanse deluxe	DV	39,95	Ravenloft	DV	79,95
Arcade Foot	DA	239,95	Harpoon 2	EV	74,95	Reunion	DV	69,95
Archon Ultra	DV	79,95	Heimdal 2	DV	1,1	Rings Medusa Cold	DA	74,95
Aufschwung Ost	DV	64,95	Hexx, Hervey Wizx	DA	67,95	Robinsons Requiem	DV	59,95
Avard Winners 2	DA	44,95	History Line 14-18	DV	67,95	Rüschelstein	DV	64,95
Battle Isle 2	DV	79,95						
Battle Isle 2 Scenario	DV	1,1						
Battlefields	DA	239,95						
Baxoska Steel	DV	287,95						
Beneath the Steel Sky	DV	69,95						
Betrayal at Kronos	DV	69,95						
Big Ben	DV	67,95						
Biology	DV	1,1						
Bloodnet	DA	287,95						

CD-Formula One
Grand Prix und
David Leadbetter
DA/EV nur 59,95

PC 3.5"

1990/94er Edition	DV	47,95	Freddy Pharkas	DV	67,95	Privateer	DA	84,95
1942 Pacific Air War	DA	89,95	Fury of the Furies	DA	59,95	Privateer Operation	DA	37,95
Acas of the Deep	DV	27,95	Galactic Nights	DA	69,95	Privateer Speech	DA	37,95
Acas over Europe	DV	69,95	Genesis	EV	59,95	Quest f. Glory 4	DV	267,95
Airlines	DA	67,95	Goals	DV	39,95	Quarcor Pole	DV	67,95
Al Quidan	EV	67,95	Goldens 2	DV	79,95	Railway Challenge	DV	67,95
Alone in the Dark 2	DV	79,95	Gothics	DV	79,95	Rallye Castle	EV	79,95
Antares	DV	67,95	Heart of Fate	DV	79,95	Ravenloft	DV	79,95
Antares World Cup	DV	54,95	Hanse deluxe	DV	39,95	Ravenloft	DV	79,95
Arcade Foot	DA	239,95	Harpoon 2	EV	74,95	Reunion	DV	69,95
Archon Ultra	DV	79,95	Heimdal 2	DV	1,1	Rings Medusa Cold	DA	74,95
Aufschwung Ost	DV	64,95	Hexx, Hervey Wizx	DA	67,95	Robinsons Requiem	DV	59,95
Avard Winners 2	DA	44,95	History Line 14-18	DV	67,95	Rüschelstein	DV	64,95
Battle Isle 2	DV	79,95						
Battle Isle 2 Scenario	DV	1,1						
Battlefields	DA	239,95						
Baxoska Steel	DV	287,95						
Beneath the Steel Sky	DV	69,95						
Betrayal at Kronos	DV	69,95						
Big Ben	DV	67,95						
Biology	DV	1,1						
Bloodnet	DA	287,95						

Das schwarze
Auge 2 DV 27,95

Outpost DA
CD-Rom 79,95

1990/94er Edition	DV	47,95	Freddy Pharkas	DV	67,95	Privateer	DA	84,95
1942 Pacific Air War	DA	89,95	Fury of the Furies	DA	59,95	Privateer Operation	DA	37,95
Acas of the Deep	DV	27,95	Galactic Nights	DA	69,95	Privateer Speech	DA	37,95
Acas over Europe	DV	69,95	Genesis	EV	59,95	Quest f. Glory 4	DV	267,95
Airlines	DA	67,95	Goals	DV	39,95	Quarcor Pole	DV	67,95
Al Quidan	EV	67,95	Goldens 2	DV	79,95	Railway Challenge	DV	67,95
Alone in the Dark 2	DV	79,95	Gothics	DV	79,95	Rallye Castle	EV	79,95
Antares	DV	67,95	Heart of Fate	DV	79,95	Ravenloft	DV	79,95
Antares World Cup	DV	54,95	Hanse deluxe	DV	39,95	Ravenloft	DV	79,95
Arcade Foot	DA	239,95	Harpoon 2	EV	74,95	Reunion	DV	69,95
Archon Ultra	DV	79,95	Heimdal 2	DV	1,1	Rings Medusa Cold	DA	74,95
Aufschwung Ost	DV	64,95	Hexx, Hervey Wizx	DA	67,95	Robinsons Requiem	DV	59,95
Avard Winners 2	DA	44,95	History Line 14-18	DV	67,95	Rüschelstein	DV	64,95
Battle Isle 2	DV	79,95						
Battle Isle 2 Scenario	DV	1,1						
Battlefields	DA	239,95						
Baxoska Steel	DV	287,95						
Beneath the Steel Sky	DV	69,95						
Betrayal at Kronos	DV	69,95						
Big Ben	DV	67,95						
Biology	DV	1,1						
Bloodnet	DA	287,95						

Das schwarze
Auge 2 DV 27,95

Outpost DA
CD-Rom 79,95

1990/94er Edition	DV	47,95	Freddy Pharkas	DV	67,95	Privateer	DA	84,95
1942 Pacific Air War	DA	89,95	Fury of the Furies	DA	59,95	Privateer Operation	DA	37,95
Acas of the Deep	DV	27,95	Galactic Nights	DA	69,95	Privateer Speech	DA	37,95
Acas over Europe	DV	69,95	Genesis	EV	59,95	Quest f. Glory 4	DV	267,95
Airlines	DA	67,95	Goals	DV	39,95	Quarcor Pole	DV	67,95
Al Quidan	EV	67,95	Goldens 2	DV	79,95	Railway Challenge	DV	67,95
Alone in the Dark 2	DV	79,95	Gothics	DV	79,95	Rallye Castle	EV	79,95
Antares	DV	67,95	Heart of Fate	DV	79,95	Ravenloft	DV	79,95
Antares World Cup	DV	54,95	Hanse deluxe	DV	39,95	Ravenloft	DV	79,95
Arcade Foot	DA	239,95	Harpoon 2	EV	74,95	Reunion	DV	69,95
Archon Ultra	DV	79,95	Heimdal 2	DV	1,1	Rings Medusa Cold	DA	74,95
Aufschwung Ost	DV	64,95	Hexx, Hervey Wizx	DA	67,95	Robinsons Requiem	DV	59,95
Avard Winners 2	DA	44,95	History Line 14-18	DV	67,95	Rüschelstein	DV	64,95
Battle Isle 2	DV	79,95						
Battle Isle 2 Scenario	DV	1,1						
Battlefields	DA	239,95						
Baxoska Steel	DV	287,95						
Beneath the Steel Sky	DV	69,95						
Betrayal at Kronos	DV	69,95						
Big Ben	DV	67,95						
Biology	DV	1,1						
Bloodnet	DA	287,95						

Das schwarze
Auge 2 DV 27,95

Outpost DA
CD-Rom 79,95

1990/94er Edition	DV	47,95	Freddy Pharkas	DV	67,95	Privateer	DA	84,95
1942 Pacific Air War	DA	89,95	Fury of the Furies	DA	59,95	Privateer Operation	DA	37,95
Acas of the Deep	DV	27,95	Galactic Nights	DA	69,95	Privateer Speech	DA	37,95
Acas over Europe	DV	69,95	Genesis	EV	59,95	Quest f. Glory 4	DV	267,95
Airlines	DA	67,95	Goals	DV	39,95	Quarcor Pole	DV	67,95
Al Quidan	EV	67,95	Goldens 2	DV	79,95	Railway Challenge	DV	67,95
Alone in the Dark 2	DV	79,95	Gothics	DV	79,95	Rallye Castle	EV	79,95
Antares	DV	67,95	Heart of Fate	DV	79,95	Ravenloft	DV	79,95
Antares World Cup	DV	54,95	Hanse deluxe	DV	39,95	Ravenloft	DV	79,95
Arcade Foot	DA	239,95	Harpoon 2	EV	74,95	Reunion	DV	69,95
Archon Ultra	DV	79,95	Heimdal 2	DV	1,1	Rings Medusa Cold	DA	74,95
Aufschwung Ost	DV	64,95	Hexx, Hervey Wizx	DA	67,95	Robinsons Requiem	DV	59,95
Avard Winners 2	DA	44,95	History Line 14-18	DV	67,95	Rüschelstein	DV	64,95
Battle Isle 2	DV	79,95						
Battle Isle 2 Scenario	DV	1,1						
Battlefields	DA	239,95						
Baxoska Steel	DV	287,95						
Beneath the Steel Sky	DV	69,95						
Betrayal at Kronos	DV	69,95						
Big Ben	DV	67,95						
Biology	DV	1,1						
Bloodnet	DA	287,95						

Das schwarze
Auge 2 DV 27,95

Outpost DA
CD-Rom 79,95

1990/94er Edition	DV	47,95	Freddy Pharkas	DV	67,95	Privateer	DA	84,95
1942 Pacific Air War	DA	89,95	Fury of the Furies	DA	59,95	Privateer Operation	DA	37,95
Acas of the Deep	DV	27,95	Galactic Nights	DA	69,95	Privateer Speech	DA	37,95
Acas over Europe	DV	69,95	Genesis	EV	59,95	Quest f. Glory 4	DV	267,95
Airlines	DA	67,95	Goals	DV	39,95	Quarcor Pole	DV	67,95
Al Quidan	EV	67,95	Goldens 2	DV	79,95	Railway Challenge	DV	67,95
Alone in the Dark 2	DV	79,95	Gothics	DV	79,95	Rallye Castle	EV	79,95
Antares	DV	67,95	Heart of Fate	DV	79,95	Ravenloft	DV	79,95
Antares World Cup	DV	54,95	Hanse deluxe	DV	39,95	Ravenloft	DV	79,95
Arcade Foot	DA	239,95	Harpoon 2	EV	74,95	Reunion	DV	69,95
Archon Ultra	DV	79,95	Heimdal 2	DV	1,1	Rings Medusa Cold	DA	74,95
Aufschwung Ost	DV	64,95	Hexx, Hervey Wizx	DA	67,95	Robinsons Requiem	DV	59,95
Avard Winners 2	DA	44,95	History Line 14-18	DV	67,95	Rüschelstein	DV	64,95
Battle Isle 2	DV	79,95						
Battle Isle 2 Scenario	DV	1,1						
Battlefields	DA	239,95						
Baxoska Steel	DV	287,95						
Beneath the Steel Sky	DV	69,95						
Betrayal at Kronos	DV	69,95						
Big Ben	DV	67,95						
Biology	DV	1,1						
Bloodnet	DA	287,95						

Das schwarze
Auge 2 DV 27,95

Outpost DA
CD-Rom 79,95

Monkey Island 2	DV	47,95	U.F.O.
Mortal Combat	DA	49,95	Unite
1942 Pacific Air War DA 89,95			
Nomad	DA	54,95	Ultim
Oscar	DA	49,95	Ultim

Kinder an die Macht

Computerbegeisterte Eltern kennen das: da kommt unter dem Schreibtisch plötzlich eine kleine Hand zum Vorschein und arbeitet sich zielsicher zur Tastatur vor...Patsch! Die Folgen reichen von seltsamen Buchstabenkombinationen im gerade eingegebenen Geschäftsbrief bis zum kompletten Systemabsturz. Von Herbert Aichinger

Manchmal hat man den Eindruck, daß Computer auf Kinder eine nahezu magische Anziehungskraft ausüben. Selbst die ödeste Tabellenkalkulation fasziniert, wenn man mit ein paar spontanen Mausclicks Papas mühsame Arbeit noch etwas verschönern kann - es ist immer sooo lustig, wenn er dann seinen Hut auf den Boden wirft und darauf herumtrampelt! Noch lustiger und fesselnder sind allerdings die kleinen Männchen, die Mama und Papa von Zeit zu Zeit auf dem Bildschirm herumlaufen lassen - gerne reden die lieben Eltern dann wirres Zeug von Zauber-

tränken, Dungeons, Extraleben, Charaktergenerierung usw. Klar, daß die Kinder mit ihrem unbändigen Forschungsdrang da auch mitmachen wollen!

Scooters Zauberschloß

Bei diesem liebevoll gestalteten Programm aus dem Hause EA soll speziell die Lernfähigkeit von Kindern zwischen 5 und 8 Jahren geschult werden. Am PC darf man ein Schloß erforschen, das in jedem Winkel eine spaßige Überraschung bereithält. Da bringt doch ein Gespenst die Einrichtung im Zimmer des Zauberers völlig durcheinander! Indem das Kind die alte Ordnung wiederherstellt, trainiert es gleichzeitig unmerklich sein Gedächtnis. Beim

Die Zimmer im Zauberschloß halten viele Überraschungen bereit.



zwar nicht unbedingt dem neuesten Stand, sind jedoch kindgerecht und sehr reizvoll. Das Programm läßt

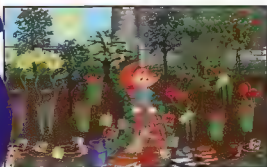
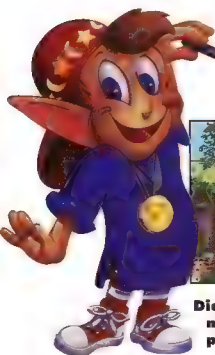
Angeln wird der Sinn für Formen und Farben geschult, in der Bibliothek die Tastaturbeherrschung. Im Garten kann man beim Pflanzen von Blumen und Blumen sogar richtig kreativ werden.

Scooters Zauberschloß bietet insgesamt 25 Lernaktivitäten, die alles andere als eintönig sind und Kinder in mehreren Entwicklungsstadien ansprechen können: Einfache Aufgaben wechseln sich mit komplexeren Fragestellungen ab und werden immer wieder durch lustige Einlagen (z.B. zwei Clowns, die sich nach dem Anklicken gegenseitig mit Törten bewerfen) aufgelockert. Grafik und Sound entsprechen

sich so leicht bedienen, daß schon mein dreijähriger Sohn auf seinem Weg durchs Schloß nur noch wenig Unterstützung braucht.

Ozzles Kreativitäts-Zentrum

Wie Scooter bietet auch Ozzie eine Sammlung von Lernspielen, die Fantasie und Denkfähigkeiten des Kindes fördern sollen. Das Drumherum ist hier jedoch etwas nüchterner ausgefallen: Bei Ozzie wird kein Schloß zur „Verpackung“ der Lerninhalte aufgebaut, Ausgangspunkt für alle Aktivitäten ist stattdessen ein knallbuntes Kinderzimmer. Von dort aus gelangt man per Mausclick z. B. zum lustigen Zeichenbrett, zur Mosaik-Bastelei oder in den Wilden Westen, wo man anhand von Steckbriefen Banditen identifizieren muß. Alle Aufgaben werden im Schwierigkeitsgrad sehr behutsam gesteigert. Dabei steht in erster Linie das Gedächtnistraining im Vordergrund. So kann man im Wilden Westen die Gesichter der Steckbrief-Schurken am Anfang nach einer dauernd sichtbaren Vorlage „nachbauen“, am Schluß bleibt man nach einem kurzen Blick auf die Vorlage ganz auf sein Erinnerungsvermögen gestellt. Mit einer guten Option wartet



Diesen Garten kann man ganz nach eigenen Wünschen bepflanzen.

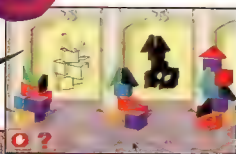
Scooters Zauberschloß

Programm zum Training der Lernfähigkeit

Hersteller:	EA Kids
Alter:	5 - 8 Jahre
System:	386er
	VGA 256 Farben
	HD 10 MB
	Maus empfohlen
	Soundkarte empfohlen
Besonderheiten:	Phantasievolle Ausgestaltung, breites Spektrum an Aktivitäten



Mosaik-Spiele in verschiedenen Schwierigkeitsgraden...



tasievollen Ausgestaltung und zum anderen, weil Scooter nicht so sehr mit dem „pädagogischen Zeigefinger“ wedelt...



der Mosaik-Teil auf: Kinder können hier zwar ebenfalls nach Vorlagen arbeiten, haben aber darüber hinaus auch die Möglichkeit des völlig freien Gestaltens. Eltern, die für ihre Sprößlinge eigene Mosaikaufgaben erstellen wollen, drücken einfach den „Geheim Schlüssel“ F9 und gelangen so in einen Gestaltungsbildschirm. Insgesamt kommt Ozzie sehr viel „traditioneller“ daher als Scooter. Die einzelnen Lernspiele, die sich in ihrer Grundstruktur oft recht ähnlich sind, werden - von der Sprachausgabe einmal abgesehen - ohne überflüssigen Schnickschnack präsentiert. Sicherlich können Kinder an Ozzie lange Freude haben, aber Scooters Zauberschloß wirkt dennoch reizvoller - zum einen wegen der phan-

Verhexte Stadt

Auf dem Cover ist die Rede von einem „Computerspiel mit einem vollkommen neuen Konzept - man muß es einfach einmal spielen!“ Sollte die grüne Hexe auch die Disketten des Textexemplars verhext haben? Nach einem halbwegs brauchbaren Intro bekommen die Kinder das lieblos bis schlampig gestaltete Grafiken vorgesetzt, in denen ihnen nur wenige Handlungsmöglichkeiten geboten werden. Die Phantasie bleibt dabei weitgehend auf der Strecke.

Von „stundenlangem, motivierendem Spiel und Spaß“ kann eigentlich nicht die Rede sein, so sollte man unsere Kinder nicht unterschätzen! Wahrscheinlich zieht sich für viele computererprobte Kids der Spielspaß nur unwesentlich länger hin als die Installation dieses überflüssigen Programms!



Derart liebevolle Grafiken sind auch für Kinder eine Zumutung!

Verhexte Stadt

Adventure

Hersteller: SCOPS Software

Alter: 5 - 7 Jahre

System: 386er

VGA 256 Farben

HD 13 MB

Maus empfohlen

Soundblaster und

kompatible

Besonderheiten: Sprachausgabe, zu geringe Spieltiefe

Peter Pan - Ein Mal-Abenteuer

Dieses Programm, das in Anlehnung an J. M. Barries berühmte Geschichte als Kinder-Adventure konzipiert wurde, erfordert von den Kindern bereits erste Leseerfahrungen. In einem „richtigen“ Adventure werden hier nämlich der Wortlaut von Unterhaltungen und Kommentare als Texte auf dem Bildschirm ausgegeben.

Der Spieler muß Peter Pan dabei helfen, die von Captain Hook entführte Tiger-Lily zu befreien. Unterstützt wird er dabei von den „Farbkasten-Freunden“, die für knifflige Situationen stets mehrere ebenso witzige wie unerwartete Lösungen bereithalten: Wenn man ein kräftiges Tier braucht, läßt man sich von Dora Dase nullkomanix einen Bären sprühen, will man Peter Pan aufwecken, radiert man ihm mit Tommy Flupp einfach das Bett unter dem Rücken weg! Durch Anklicken von Sandra Sanduhr erhält man die Möglichkeit, ein und dieselbe Szene nacheinander mit verschiedenen Lösungsansätzen durchzuspielen - damit bleibt Peter Pan auch nach

Peter Pan - Ein Mal-Abenteuer

Adventure, inspiriert durch die Phantasie des Kindes

Hersteller: EA * Kids

Alter: 5 - 9 Jahre

System: 386er

VGA 256 Farben

HD 10 MB

Maus empfohlen

Soundkarte

empfohlen

Besonderheiten: liebevoll gemachtes Kinder-Adventure, relativ geringe Spieltiefe

dem ersten Durchgang noch für einige Zeit interessant. Akzeptable Grafik und lustige Soundeffekte tragen ihren Teil zum Spielspaß bei.

Mit Peter Pan lernen die Kinder, daß es eine ganze Reihe von Möglichkeiten geben kann, ein Problem anzupacken, und daß sich Teamarbeit auszahlt - eine lobenswerte Message in unserer ego-betonten Zeit!



Die Farbkastenfreunde helfen Peter bei Problemen...



Ozzies Kreativitäts-Zentrum

Programm zur Förderung des kreativen Denkens

Hersteller: SCOPS Software

Alter: 5 - 10 Jahre

System: 286er

VGA 256 Farben

HD 1,5 MB

Maus empfohlen

Soundblaster und

kompatible

Besonderheiten: Sprachausgabe, kann auch von Diskette gespielt werden



BiFi Roll - Action in Hollywood

Ferienlager

Im Bereich der Werbespiele untermauert Art Department auf eindrucksvolle Weise die eigene Kompetenz. In einem weiteren Auftrag eines wohlbekannten Snackherstellers gipfelt die bislang gefundene Qualität absatzunterstützender Programme.

Doch vorweg ein Wort zum Inhalt: Die Schulferien sind vorüber, und man trifft sich im In-Cafe zum netten Plausch. Bei einem Eiskaffee kommt man über die jeweiligen Ferienjobs ins Gespräch, und so bleibt auch dem bislang passiven Spieler nicht erspart, zu berichten. Plötzlich vermengt sich Erzählung mit Handlung und man erlebt Vergangenes neu. Als Radkurierdienstfahrer, der den Auftrag hat, ein neues Drehbuch in die Filmstudios zu bringen, sieht man sich mächtigen Problemen gegenüber. Wo auf dem Set findet man den Regisseur? So gilt es, die Drehorte von Star Trek, Aliens, Indiana Jones und einigen bekannten Serien zu durchforsten. Um nicht gänzlich die Mißgunst der gestörten Schauspieler auf sich zu ziehen, übernimmt man hilfsbereiterweise die eine oder andere, zunächst ganz einfache Gefäl-

ligkeit - ein überwiegend dummer Fehler! Zähne zusammenbeißen, Denkszellen aktivieren und durch. - Wie lange letztendlich die gespannt lauschenden Freunde der nervenzertrenden Geschichte zuhören müssen, liegt

fühl. Die dazu, zwecks Copyright, leicht geänderten Namen und Kommentare tragen zur absoluten Belustigung bei. Kaum erwähnenswert, daß Grafik und Animation an sich ohnehin optimal gelöst sind. Auch die Bedienungsleiste am unteren Bildschirmrand ist übersichtlich und einfach zu bedienen. Alle Funktionen oder Objekte auf dem Schirm lassen sich per Maus auswählen. Bei Dialogen zwischen den Akteuren steht immer eine Vielzahl von möglichen Fragen oder Antworten zur Auswahl parat. Leider

am eigenen Geschick. Viel Witz und Liebe zum Detail wurden in die Gestaltung dieses Programmes gelegt, und so wundert es nicht, daß das erfahrene Programmiererteam ein erstklassiges Adventure abliefern konnte. Besonders ansprechend sind die Grafiken der Studios, gibt es doch fast keinen Raum, in dem man sich nicht wie vor dem eigenen Fernseher zur besten Serienzeit

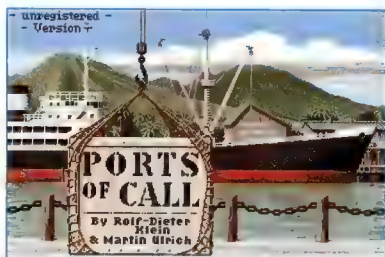
kann man dabei nicht allzuviel verkehrt machen, und so wird man nicht wie bei Das schwarze Auge 2 bei mehreren falschen Antworten vom Gegner ein-

geächsert, sondern hat immer die Möglichkeit, das Gespräch vernünftig fortzusetzen. Ob am Ende des Drehbuch für den BiFi-Werbespot ankommt und dieser dann noch gedreht wird, wird nicht verraten (irgendeiner muß das Adventure schon mal gelöst haben, denn den TV-Sendern liegt das fertige Tape bereits vor). Das komplett in Deutsch geschriebene Programm ist - wie bei Werbespielen üblich - voll spielbar und für jede Altersgruppe ein anspruchsvoller und gewaltfreier Zeitvertreib.



Nur wenige Werbespiele erreichen die Qualität von BiFi Roll. Daß man den Untertitel Action in Hollywood ernstnehmen sollte, beweist das linke Bild.





Ports of Call

Altes neu entdeckt!

Lange haben wir auf so was gewartet. Ports of Call ist, außer einer guten Wirtschaftssimulation, ein ehemaliges Vollwertprodukt des letzten Jahrzehnts (vor allem auf dem AMIGA). Jetzt kommt das Programm etwas aufgepeppt mit VGA-Grafiken als Sharewareprodukt mit einer Lowcost-Registrierungsgebühr von nur DM 30,- auf den Markt. Prinzipiell eine Spitzenidee, solche Programme, die bei Herstellern im Keller vergammeln, als Sharewareprodukt nach einigen Jahren zu Niedrigpreisen zu verkaufen. Mit lächerlichen vier Millionen Dollar beginnt man seine Karriere als Reedereibesitzer - ja, am Anfangskapital liegt es, daß so wenig Leute im richtigen Leben auf diese Idee kommen. Hat man sich für seinen Heimathafen irgendwo auf dem Globus entschieden, steht man erstmals vor dem Nichts. Die großen Häfen bieten volle Auftragsbücher, und so kann man sich zwischen schlecht bezahlten Rohstofflieferungen und überbezahlten Waffen-Terminlieferungen einen geeigneten Auftrag herausuchen. Übernehmen sollte man sich nicht, denn Strafen für gebrochene Verträge sind drakonisch. Tiefe Löcher

in die Kapitaldecke reißen auch Reparaturen, Lotsenstreiks, Kanalgebühren und Beschädigungen beim manuellen Einparken ins Hafenbecken. Sehr unterhaltsam ist der Multiplayer-Modus, in dem bis zu vier Spieler gleichzeitig die Weltmeere unsicher machen können. Im Gegensatz zu anderen Programmen treten hier für die Spieler keine zu lästigen Wartezeiten auf, da immer derjenige am Zug ist, dessen Boot gerade einen Hafen erreicht oder in Seenot gerät. Viele weitere Optionen, inkl. eingebaute Actionsequenzen, die nicht alle aufgezählt werden können, geben diesem Spiel seinen besonderen Reiz. Bei der Erstveröffentlichung war dieses Programm ein Erfolg, und jetzt als Shareware, bei der ein Zeitlimit die Spieldauer beschränkt, kann dieses Programm locker gleichartige Handelssimulationen übertreffen.

Item	Cost
Millions	69,8
Millions	35,9
Millions	12,8



- Sharewarespiele
- 157 HOCUS POCUS
 - 158 PORTS OF CALL
 - 159 ACTION IN HOLLYWOOD
 - 160 TRAFFIC DEPARTMENT
 - 161 LASER LIGHT
 - 162 WARI
- Utilities
- 161 QUICKMENU 1.07
 - 162 C-MENÜ V4.0

- Spiele-Zubehör
- 107 NEUE EPISODE (6)
 - 108 NEUE EPISODE (7)
 - 109 SINGLE LEVELS

Vollversionen & CD's

VOLLVERSIONEN AUF DISK	TOP-SHAREWARE AUF CD
69,- RAPTOR	9,-90 PC GAMES CD 9
69,- XARGON EPIC	39,-90 NIGHT OWL 11
29,- BREAK IN	39,-90 NIGHT OWL 12
39,- R.U.L.E.	49,-90 NIGHT OWL 5 GAMES
69,- DUKE NUKEM II	29,-90 TOP 1000 SHARE
59,- HALLOWEEN H.	29,-90 MONATE CD AUSG.
79,- ERIC PINBALL	19,-90 HOCUS POCUS CD

BESTELLTELEFON
0911 - 35 53 53
FAX AN: 0911 - 35 53 57

ODER
GUPON ASTAT Media GmbH
PC-Shares
Kobergerstrasse 41
90408 Nürnberg

- ☐ Alle 6 vorgestellten Sharewarespiele 14.95 DM
 - ☐ LEVELDISKS zu ID's Prg. 14.95 DM
 - ☐ Alle 2 vorgestellten Utilities 7.95 DM
- ONE!
Alle vorgestellten Spiele & Utilities & Levels
zum lächerlichen Preis von: 24.95 DM

320,- 40M PORTO (BREW, 100M RE, NACHNAHME) LE SENDUNG
(AUSLAND: BAR + 100M PORTO)

Diskette (einzeln 5 - / Titel)

Adresse (KUNDENNUMMER)

☐ Bank/einzug ☐ Nachnahme ☐ BAR/Scheck

BLZ BANK

KONTO UNTERSCHRIFT

Traffic Department

Verkehrsministerium

Auf einem fernen Planeten, dessen Wasserreserven erschöpft sind, lebt die Bevölkerung im Jahr 2192 in Angst und Schrecken vor plündernden, gut organisierten Banden. Das Ganze erinnert, abgesehen von der Hintergrundmusik, die eindeutig nicht von Tina Turner stammt, doch sehr an das Mad Max-Szenario. Die Polizei hat die Aufgabe, in futuristischen, aber extrem sparsamen Modellen von Kampfswagen die Eindringlinge in der Stadt zu eliminieren. Leider kom-

men diese nicht gerade mit Spielzeugautos, und so gilt das Prinzip: nur der Schnellere und Wendigere überlebt im Labyrinth der Stadt. Mit einem Auge auf dem Radar versucht man mit dem anderen auf dem Schirm dem Recht zum Sieg zu verhelfen. Ein grafisch aufwendig umspannenes Spektakel, bei dem mit verführerischer Grafik nicht gespart wird. Das Spiel an sich zeigt sich im Standardmodus für die allseits beliebte VGA-Karte. Schnelles Scrolling und umherflitzende

Gegner zeugen von einer sauberen Programmierung. Auch die musikalische Untermalung sowie Soundeffekte und digitalisierte Ausgaben gehören dazu. Doch leider - wie bei so vielen schönen Sachen - hat dieses Ballerspiel in der vorliegenden Version einen kleinen Haken. Die Steuerung ist salopp gesagt bescheiden. Entgegen aller auf dem Markt befindlichen Programme wird hier der Joystick eigenwillig belegt. Richtungsänderungen sind nur im 90 Grad-Winkel möglich - je nachdem in welche Richtung man fährt, ist die Steuerung eine andere. Vielleicht nur eine Gewöhnungsangelegenheit? Fa-



zit: Dieses sehr aufwendige Programm hätte alle Voraussetzungen gehabt, ein Sharewarehit zu werden. Um sicherzugehen, inwieweit man sich für Traffic Department begeistern kann, sollte man, und das ist ja auch der Sinn von Shareware, selbst eine Testrunde drehen.



Wari

Strategie-Spaß aus Afrika

Wer denkt, anspruchsvolle Brett- und Strategiespiele kommen immer aus Asien oder Europa, sollte umdenken. Wari ist ein niveauvolles, uraltes Strategiespiel und stammt aus dem fernen Afrika. Ein Vergleich mit

Schach ist zwar etwas übertrieben, doch auch bei Wari zeichnet den guten Spieler ein Viele-Züge-im-voraus-denken-Spielverhalten aus. Wari ist ein Computerspiel für zwei Personen, das man aber auch gegen die Intelligenzbestie, den Computer, spielen kann. Das Spielprinzip ist relativ einfach. Jeder der Spieler hat sechs Schalen, Häuser genannt, in denen sich zu

Beginn vier Steine befinden. Ziel des Spieles ist es natürlich, die Mehrheit der Steine zu erlangen und somit zu gewinnen. Um nicht schon von Anfang an zu mögeln, bekommen beide Spieler die gleiche Anzahl von Murneln, und es gilt im Laufe des Spieles, dem Gegner die eine oder andere abzunehmen. Fast genauso gemein wie Schach. Wenn ein Spieler 25 Steine oder mehr sein eigen nennt, hat er das Spiel gewonnen. Die Regeln von Wari sind in wenigen Minuten erlernt, ein Känner zu werden erfordert allerdings



viel Spielpraxis. Wari ist ein gut gemachtes Spiel mit schönen Animationen und einem angenehmen Sound. Erwähnenswert ist noch, daß es sich um eine deutschsprachige Version handelt. In der Shareware-Version ist der stärkste Computergegner, der Elefant, nicht spielbar. Die Registriergebühr beträgt DM 39.-



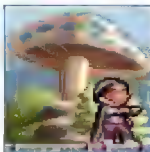
Hocus Pocus

Der Zauberlehrling

Hat der alte Hexenmeister sich doch einmal wegbegeben und nun sollen seine Geister auch nach meinem Willen leben (Goethe)!

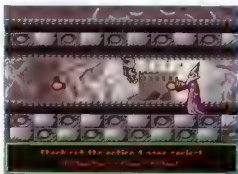
Ja, wahrscheinlich entstand dieses Gedicht genauso im Hinblick auf dieses neue Spiel von Apogee, wie Leonardo einst das erste Fluggerät als Red Bull-Dose zeichnete! Aber zurück zum eigentlichen Helden. Einem Jungzauberer, der seit Jahren dem Studium der Magie verfallen ist, will nun endgültig in den Kreis der Altmeister aufgenommen werden.

Trotzig versucht er dies durchzusetzen und erhält zum Glück auch eine Aufnahmeprüfung. In einer unwirklichen Welt gilt es, die Katakomben zu durchstreifen und auf der Suche nach Perfektion alle Gefah-



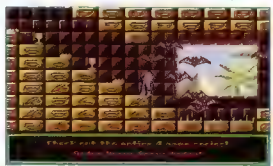
ren, Apogee - schon immer ein Garant für gute Grafik, vielseitige Menüs, unterhaltsamen Sound und saubere Animation - bleibt auch diesmal nicht

hinter dem selbst gesetzten Standard zurück. Verbesserungen im Vergleich zu Halloween Harry finden sich vor allem in der Hintergrundgrafik, die hier eigentlich erstmalig als gelun-



gen bezeichnet werden darf und dennoch keine Abstriche am Scrolling oder Sprite-Movement fordert. Als typisches Jump & Run wurde hier die Story mitreißend verpackt. Auch Hocus Pocus ist in altbewährter Tradition in mehrere Episoden aufgeteilt, bei der die Shareware-Version nur die erste zum Spielen freigibt. Alles weitere ist der Vollversion mit vier Episoden vorbehalten, die es für voraussichtlich DM 59,- zu kaufen geben wird. Über Kompatibilität muß man sich

ab einem 386er mit 2MB Speicher und VGA Karte keine Sorgen machen. Mehrere Soundkarten, Joysticks, Tastatur und ähnliches werden unterstützt.



Super Shareware-Spielepakete



Hugo-Paket:
Alle 5 Teile des Shareware Adventure-Klassikers
Robot-Paket:
Alle 4 Robot Adventures
Breakout-Paket: BopBop, Aduanoid, Bananoid
Lemmings-Demo-Paket:
Vier (!) Lemmings-Demos
Jedes Paket für nur

DM 5,95



Tetris-Paket: Procyon, Columns, Super Tetris, Quattri, Nyer I, EGARIT, Tetris und natürlich Tetris
Windows-Tetris-Paket:
Tetwin, Hex Tetris, WinTet, Tetris for Windows, Klotz und Columns
Mahjongg-Paket: Hal-Shang, China, Mahjongg
Jedes Paket für nur

DM 5,95



Karten-Paket:
Solitaire Suite, PerfClub, Mac Master, PC-Slot, Simple Pleasures
für nur

DM 5,95

Freeware-Paket:
16 tolle Freeware-Spiele zum abgerahmten Preis von nur

DM 19,95

PC-Games Spiele-Paket

Nur solange der Vorrat reicht: Alle Shareware-Spiele dieser PCGames gibt's bei uns in einem Paket für nur

DM 14,95



Commander Keen:
Alle 4 Shareware-Teile des Jump&Run Klassikers
Action-Paket 1: Xynph Overkill, Starfire, Nightmad
Action-Paket 2: Physix, Galactic, Ninja Robots
Flipper-Paket: Spider-Pinball, Will's Pinball, Epic-Pinball, Moroff's Pinball
Jedes Paket für nur

DM 5,95



Jump&Run-Paket 1:
Bio Menace, Crystal Caves, Secret Agent Man
Jump&Run-Paket 2:
Gate World, Jetpack, Baron Bacteria
Win Adventure Paket:
The Palace of desert, Dare to dream
Jedes Paket für nur

DM 5,95

Bestellannahme

Telefon: (0211) 384 05 64

Telefax: (0211) 384 05 68

J. Henseler

Postfach 102818

40019 Düsseldorf

MAD DATA

Sämtliche Pakete sind nur auf 3 1/2"-Disketten erhältlich.

Die Versandkosten betragen pro Bestellung: DM 4,- bei Vorkasse (Scheck oder Bargeld), DM 10,- bei Nachnahme. Wer noch mehr wissen will unseren Katalog, mit jeder Menge ausführlich beschreibener Shareware-Spiele gibt's für DM 5,- (Befr. Marken, Scheck, Banknoten, Gold).

Laser Light

Whip it Up!

Ein Laser, jede Menge Spiegel und Ziele, die mit dem Laser getroffen werden müssen: brandneu ist diese Spielidee nicht, aber welche Spielidee ist das schon. Diese

Umsetzung ist jedenfalls eine der schönsten dieser Art. Dem Spieler steht ein Laser zur Verfügung, mit dem er bestimmte Ziele treffen muß. Diese Ziele können selbstverständlich nicht auf dem direkten Wege getroffen werden, sondern nur über Umwege. Hierzu stehen vor allem Spiegel zur Verfügung, die den Laser-



blöcke, durch die der Laserstrahl nur langsam hindurchdringen kann, und jede Menge Mauern, die dem Laserstrahl im Weg stehen. Außerdem wird auf



strahl reflektieren, und zwar gemäß dem physikalischen Gesetz: Einfallswinkel = Ausfallswinkel. Es wäre natürlich auf Dauer etwas langweilig, müßten auf einem Spielfeld nur Spiegel positioniert werden. Das Autoren-Team namens Pixel Painters hat sich aber einiges einfallen lassen, um Laser Light zu einem richtigen Tüftelspiel zu machen. Da wären z. B. Spalter, die den Laser in zwei Strahlen aufteilen, Holz-

Zeit gespielt, d. h., wenn der Timer abgelaufen ist, schießt der Laser von selbst, was dann meist mit einer verlorenen Runde endet.

Laser Light ist ein prima Denkspiel mit einer schönen Grafik. Die Vollversion bietet 80 weitere Level (Shareware-Version: 20 Level) und neue Hindernisse wie z. B. Gravitationsfelder und Atombomben. Die Registrierung ist mit ca. 29,- DM erstaunlich günstig.

Ordnung unter DOS

Lächerlich, werden sich die meisten denken. Ohne Icons und grafische Oberfläche, bei der nur startbare Dateien angezeigt werden, nichts zu machen. Richtig! Daher wollen wir zwei extrem flexible, komfortable und bedienerfreundliche Menüprogramme unter DOS vorstellen, die nach einmaliger Konfiguration, das lästige Pfadgespringe und die EXE-Suche überflüssig machen. Im privaten Bereich ein Hilfsmittel, um die Vielzahl der kleinen Programme auf der Platte in den Griff zu bekommen, auf jedem Arbeitsplatz im Büro eine unglaubliche Arbeitserleichterung und Hilfe für alle ungeübten Büroangestellten, um schnell und sicher in Word und nicht bei Tetris zu landen!

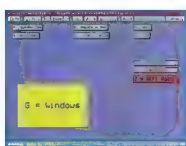
selbst erstellen und ist in keiner Weise an vorhandene physikalische Plattenaufteilungen gebunden. So ist es problemlos möglich, einen Ordner für



Spiele, Anwendungen und Utilities anzulegen und dort alle Startfiles der jeweiligen Programme zu hinterlegen. Durch mausgesteuerte Menüs und übersichtlichste Bildaufteilung fühlt man sich schon nach kürzester Zeit wohl und kann sofort professionelle Ergebnisse für das karge Dos erzielen. Prädikat: Sehr gut!

C-Menü 4

Als erstes haben wir mit C-Menü ein Produkt für alle Windows-Anhänger. In Form und Funktion dem Programmierer von Microsoft angepaßt, wird hier mit Verzeichnisstrukturen und Ordnern gearbeitet. Diese Struktur kann der Anwender selbstverständlich



Quickmenü

Von der Funktion gleichwertig ist ein konzeptionell anderes Produkt. Im Quickmenü kann man mit Hilfe eines integrierten Editors eine oder mehrere Seiten von Knöpfchen (Buttons) zusammenstellen. Hier reicht dann das Anwalten mit der Maus zum Programmstart. In der Gestaltung kaum begrenzt, sind Farben, Zeichensatz, Größe und Aussehen der

Oberfläche frei wählbar. Wer will, kann Programmgruppen optisch zusammenordnen, indem er z. B. alle Spiele auf der rechten Seite anordnet oder eine Extra-Seite nur für Spiele definiert, die man über den Knopf Games erreicht. Als angenehmer Zusatz sei noch erwähnt: Quickmenü verfügt über kleine Zusatzfunktionen für Kalender und Taschenrechner. Beide Produkte sind ein hervorragendes Mittel, um sich das Leben mit und gegen den Computer zu vereinfachen. Erst nach einem Test der voll funktionsfähigen Shareware weiß man, wie nützlich Menüoberflächen sind. Die Vollversionen der Produkte liegen zwischen 29\$ für C-Menü und 50\$ für Quickmenü.

Programmierwettbewerb

Auf ein Wort:

Wir wissen alle, die Post streifte den ganzen Juni über! Um fair zu bleiben, haben wir selbstverständlich den Abgabetermin um **zwei Wochen verlängert** und werden somit erst in der nächsten Ausgabe den Sieger bekanntgeben. Also, noch haben Sie die Chance zu gewinnen!

mediaplex

Die CD-ROM P

Unser neu entwickeltes, deutsches Menüsystem ermöglicht schnellen und bequemen Zugriff auf die enorme Datenvielfalt unserer Freeware- und Shareware-Sammlungen. Das Menüsystem läuft direkt von der CD und enthält alle wichtigen Funktionen wie: Verzeichnis anlegen, Dateien kopieren, Dateien starten, drucken etc.. Benutzungsoberfläche in erprobter Fenstertechnik, mit Tastatur und Maussteuerung.

Die 6 von Plex!

POWER GAMES 94

Mehr als 100 Super-Spiele: Top-Spann- und Unterhaltung. Das komplette 1.500 Tips, Tricks, Trainer und Cheats. Monochrome, Laser und Energie. Leber, codierte, getrimmte Entwicklungsprogramme. Komplex in deutsch.

69,95 DM*

BUSINESS

2000 Programme mit vielen neuen Tricks und Berechnungen. Personal, Lager, Kassen- und Spesenrechnungen, Charts, Übersichten und mit kausaler Sortierung. In diesem Umfang einzigartig in deutsch.

69,95 DM*

COMMUNIST

Anschluß an den Rest der Welt. Zwei Basisprogramme für DOS & WINDOWS. 7200 Programme in ca. 1 GB. Mit unserem Menüsystem, wie ein Spargang durch einen gut sortierten Heimerwartungsdienst. Komplex in deutsch.

69,95 DM*

UTILITY BOX

Digital Doppel-Werkzeuge: 2 CDs mit Programmierwerkzeugen für DOS & WINDOWS. 7200 Programme in ca. 1 GB. Mit unserem Menüsystem, wie ein Spargang durch einen gut sortierten Heimerwartungsdienst. Komplex in deutsch.

69,95 DM*

MEDIA

Im Reich der Sinne: 1000 neue Bilder. Künstlerisch für Fotokünstler. Integrierbare Bilder in Textdokumente. 4000 Bilder. Große, Multimedialität. Text zum Thema: DTP. Multimediale Beschreibung. Komplex in deutsch.

69,95 DM*

UTILITY BOX

Alle neuen und wichtigen Dateien. Alle Tools, Tricks, Trainer und Cheats. Monochrome, Laser und Energie. Leber, codierte, getrimmte Entwicklungsprogramme. Komplex in deutsch.

69,95 DM*



In den Rocks von Plex!
Bei Ihrem Fachhändler!

Mediaplex CD-ROM Software GmbH
Dieselstraße 5
61476 Kronberg / Ts
Tel. 0 61 73 / 93 59 - 0
Fax. 0 61 73 / 93 59 - 59

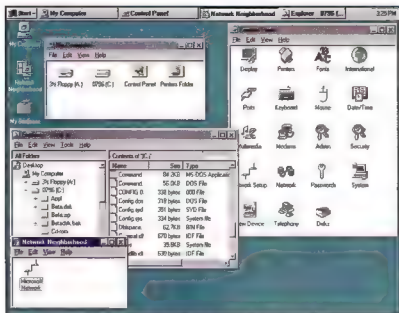
24 Std. Voice-Mail Info-Line: 0 61 73 / 93 59 - 38

Support Mailbox: 0 61 73 / 93 59 38 (6 Lines) ISDN: 0 61 73 / 93 59 38

Moderne Küche

Die Serie von Kochbüchern für den PC erweitert Boeder um Titel zur französischen und amerikanischen Küche. Jeweils ca. 130 Rezepte lassen sich - teils mit Bildern versehen - alphabetisch oder nach Kategorien sortiert abrufen. Auf Wunsch stellt die Software auch den Einkaufszettel zusammen und rechnet dabei gleich die benötigten Mengen für die gewünschte Zahl von Portionen aus. Wie die bisherigen Titel kosten auch die beiden neuen Kochbücher auf Diskette jeweils 29,95 Mark.

Info: Boeder Software GmbH, Klenzestraße 1-3, 85737 Ismaning, Telefon (089) 96 24 03-0

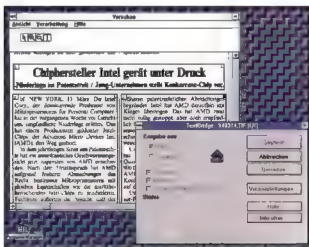


DOS, nur wenige Hersteller haben den Umstieg auf Windows 3.1 gewagt, das gerade für Actionspiele viel zu langsam arbeitet. Mit WinG soll sich das ändern - und das ist gut so: Windows 4.0 wird nämlich nicht mehr auf ein separates DOS aufsetzen, sondern direkt als eigenes Betriebssystem beim Einschalten des Computers starten. Der Weg zum gewohnten DOS-Prompt ist zwar weiterhin möglich, aber eher umständlich.

Schrifterkennung - OCR für jedermann

Nur 399 Mark kostet TextBridge 2.0, eine neue Software zur Texterkennung (OCR). Der Clou: Bei den meisten Vorlagen übertrifft das preiswerte Programm die Erkennungsqualität selbst teurer Profi-Produkte wie OmniPage Professional. Die wichtigsten Scanner werden direkt unterstützt, exotische Modelle lassen sich über einen TWAIN-Treiber ansteuern. Bevor der erkannte Text in ein Textverarbeitungsprogramm übernommen oder in einem der zahlreichen Dateiformate gespeichert wird, nimmt TextBridge auf Wunsch eine Rechtschreibprüfung vor.

Info: CCS GmbH Süd, Hauptstraße 25, 73087 Bad Boll, Telefon (07146) 12041



Futter für die ReelMagic



Sage und schreibe zwanzig neue MPEG-Titel für die ReelMagic hat Sigma Designs im Juni im Rahmen der Consumer Electronics Show in Chicago angekündigt, darunter Space Ace von ReadySoft, Conspiracy von Virgin Games und Lord of the

Rings of Interplay. Auch die ersten beiden Titel aus dem Schmuddel-Metier sind dabei - warten wir ab, ob Titel wie Man Enough und California Girls wenigstens aus technischer Sicht überzeugen können.

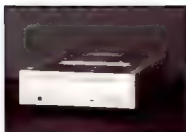
Neu vorgestellt wurde auch die erste interaktive Musik-Video-CD im MPEG-Format: Prince Interactive bietet neben einem neuen, für die CD eigens komponierten Song des gleichnamigen Interpreten drei weitere Videos und Samples von mehr als fünfzig bekannten Titeln. Einzeln kostet die CD in den USA knapp 60 Dollar, bei Sigma Designs denkt man auch über ein Bundling mit einzelnen Varianten der ReelMagic nach.

Info: Sigma Designs, Leopoldstraße 28a/II, 80802 München, Telefon (089) 336443

Chicago auch für Spiele!

Anfang Juni begann die heiße Phase des Chicago-Beta-Tests: über 20.000 Entwickler und Anwender weltweit sollen den Windows-Nachfolger, der Ende dieses Jahres veröffentlicht werden soll, auf Herz und Nieren testen. Ein für Spielefreaks wichtiger neuer Teil von Chicago ist WinG, eine speziell auf Spiele optimierte Grafikbibliothek. Heute laufen die meisten Spiele noch unter

Pioneer 104X



Nach NEC bietet jetzt auch Pioneer ein CD-ROM-Laufwerk mit vierfacher Umdrehungsgeschwindigkeit an: Das DR-104X bietet laut Hersteller eine Transferrate von über 600 KByte und eine Zugriffszeit von 220 ms. Mit rund 1.300 Mark ist das interne Laufwerk zwar billiger als das 4Xpro von NEC, aber immer noch spürbar teurer als herkömmliche Double Speed-Laufwerke.

Info: Pioneer Electronics Deutschland, Hanns-Martin-Schleyer-Straße 35, 47877 Willich, Telefon (02154) 913-0

MiniDisk DATA Mitnehmen

Nach der allgemeinen Ankündigung der MiniDisk DATA im Rahmen der CeBIT präsentierte Sony jetzt ein erstes konkretes Produkt: Das Portable MD Data Drive ähnelt in Größe und Design dem bekannten Audio-Minidisk-Player, speichert auf 2,5 Zoll großen Medien 140 MByte Daten und kann unterwegs über Batterien mit Strom versorgt werden. Ähnlich wie die meisten CD-ROM-Laufwerke auch Audio-CDs abspielen können, soll Sonys MD-Data-Player auch als Audio-Minidisk zu gebrauchen sein. Außerdem kündigte Sony im Rahmen der PC Expo Ende Juni zwei neue CD-ROM-Laufwerke an, eines mit SCSI- und eines mit ATAPI-Schnittstelle. Geplant ist darüber hinaus ein portables, batteriebetriebenes CD-ROM-Laufwerk, das in der zweiten Jahreshälfte auf den Markt kommen soll.

Info: Sony Deutschland GmbH, Hugo-Eckener-Straße 20, 50829 Köln, Telefon (0221) 5966-0

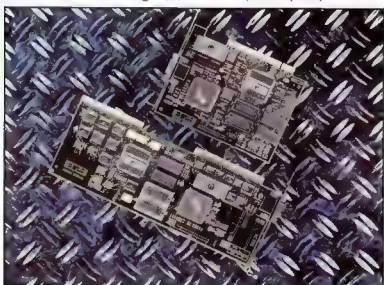
Kurzmeldungen

Rechtzeitig zu Weihnachten will **Compaq** ein neues Modell der Multimedia-PC-Serie Presario vorstellen. Neben CD-ROM-Laufwerk und Soundkarte wird die neue Maschine auch eine TV-Karte enthalten, über die man auf dem Computer-Bildschirm fernsehen kann. Sensationell auch der Preis: In den USA soll das neue Modell weniger als 1000 Dollar kosten. *** Wer sofort mehr Leistung will, sollte Direktanbieter **Dell** im Auge behalten: In den USA wurde kürzlich ein Pentium-System für exakt 1999 US-Dollar präsentiert. Für diesen Preis bekommt man neben einem 60-MHz-Pentium eine 340 MByte-Festplatte, 8 MByte RAM und einen 15-Zoll-Monitor. *** Eine ganze Reihe neuer CD-ROM-Titel will **Compton's New Media** in Kürze auf den Markt bringen, darunter auch ein Reiseführer für preiswerte Trips in Europa. Geplant ist außerdem eine Serie von CD-ROMs zur jüngeren Musikgeschichte, Titel zu Rock und Soul der Sixties machen den Anfang. *** 1994 werden in den USA nach Schätzungen von Insidern 3 Millionen **Lexika** auf CD-ROM verkauft, aber nur rund eine halbe Million gedruckte Exemplare. Auf die etablierten Lexikon-Verlage, die ihre mehrbändigen Werke oft für über 1000 Dollar anbieten, kommen dann harte Zeiten zu. *** Vorsicht Glas! Schon in Ihrem nächsten PC könnte eine **Festplatte** auf Basis von Glasplatten eingebaut sein. Durch das neue Material werden die Laufwerke keineswegs empfindlicher, dafür aber wesentlich kompakter. *** **100 Millionen PCs** werden nach Schätzungen von Intel gegen Ende des Jahrhunderts weltweit pro Jahr verkauft werden - mehr als Autos oder Fernseher. *** Wer glaubt, MPC II sei State of the Art, irrt: Kürzlich gab das Multimedia PC Marketing Council die Spezifikationen für **MPC III** bekannt. Neben einem 486DX2/66 braucht es künftig eine TrueColor-Grafikkarte, ein Double Speed-CD-ROM-Laufwerk mit SCSI-2-Schnittstelle und eine 16-Bit-Soundkarte mit Wave-table-Synthesizer. *** **Mickey Mouse** goes Microsoft: Drei neue Titel des Microsoft-Home-Label werden sich den Figuren von Walt Disney widmen. Das erste Produkt heißt **Mickey's Carnival**, richtet sich an Kids ab vier Jahren und soll ab Ende 94 zu haben sein.

Profi-Grafik von ELSA

Zwei neue Windows-Grafikbeschleuniger auf Basis der S3-Chips 864 und 964 hat ELSA angekündigt: Die Winner 1000Pro, verfügbar mit 1 oder 2 MByte DRAM für PCI- oder VLB-Systeme, kostet zwischen 400 und 600 Mark. An Profis richtet sich die Winner 2000Pro, die mit 2 oder 4 MByte VRAM bestückt bis zu 1600 x 1200 Punkte bei 65.000 Farben darstellen kann.

Info: ELSA GmbH, Sonnenweg 11, 52070 Aachen, Telefon (0241) 9177-0



WESTERMANN ELECTRONIC

ANGEBOT!

CPU 486 DX2/66MHz	
Original Intel Overdrive	589,- DM
Speicher-SIMM	
PS2, 1Mb x 32 - 70 ns	259,- DM
Soundkarte Soundblaster AWE 32	
deutsch Anleitung DA	559,- DM
CD-ROM,	
Toshiba XM 3401 B intern	539,- DM

Verkauf solange Vorrat reicht! Preis inklusive MwSt. zuzüglich Porto u. Verpackung

Telefon: 0 54 41 / 8 18 69

Telefax: 0 54 41 / 29 00

Bahnhofstraße 29

49356 DIEPHOLZ

PC - SOFTWARE

PC 3.5: Disk		CD-Rom	
Battle Isle II	DV 85	Anstoß World Cup Ed.	DV 95
Beneath a Steel Sky	DV 85	Battle Isle II	DV 85
Bundesliga M. Hattrick*	DV 80	Comanche + M16	EV 95
Burn'n Steel 2	DV 79	Dark Sun	DV 88
Cannon Fodder	DA 69	Der Clou*	DV 88
Der Clou*	DV 85	Gunsight 2000 + So.	EV 88
Die Siedler	DV 82	INCA 2	DV 108
DSA 2 - Sternenschweif*	DV 82	Kings Quest VI	DA 99
Elite 2 - Frontier	DV 75	Ravenloft	EV 85
FIFA Int. Soccer	DA 69	Rebe Assault	DV 99
Gunsight 2000	DA 88	Sam & Max	EV 88
Gunsight Scramo Disk	DA 55	SDN-21 Seacraft	DV 88
Hattrick (Kanon)*	DV 82	Syndicate Plus	DV 99
Magica of Endoria	DV 82	Theme Park	DV 88
Pacific Strike	DA 82	Tie Fighter*	EV 89
Pacific Strike Speech Pack	DA 40		
Pizza Connection	DV 85		
Return of Medusa Gold	DV 85		
Sam & Max	DV 85		
Sim City 2000	DV 85		
Syndicate	DV 82		
Syndicate Data Disk	DV 42		
Theme Park	DV 88		
Ultima 8 - Pagan	DV 85		
Ultima 8 - Speech Pack	DV 40		

Fordert die Preisliste gegen 5,- DM in Briefmarken an!
(Diese werden später verrechnet)

DV = dt. Version, EV = Engl. Version
DA = dt. Anleitung, * = nach nicht
erschiedenen Vorbestellungen möglich!
Preisänderungen u. Irrtum vorbehalten!
- Kein Ladenverkauf -
Die Versandkosten betragen bei
VK = + 7 DM und bei NN = + 10 DM
(zuzüglich 3 DM Zahlkartengebühr)

Anwender-Software auf Anfrage !!

Volker Spechtmeyer Computer-Software
Mühlenstraße 4 32312 Lübbecke
Tel / Fax: 05741 - 370015

BTX : * Spechtmeyer#



Jürgen Subat

Escom vertreibt hitverdächtige Roland-Soundkarte

Deutschland exklusiv von Escom angeboten. Die als Waveblaster-kompatibles Add-on konzipierte Karte ist auf jede Sound Blaster 16 und Sound Galaxy 16 aufsteckbar und kostet gerade mal 349 Mark. Wir sprachen mit Multimedia-Produktmanager Jürgen Subat über die weiteren Pläne von Escom in Sachen Multimedia.

PCG: Die Sound Canvas DB bringt zum günstigen Preis den Sound, auf den viele Spiele-Freaks lange gewartet

haben. Wird die Karte auch als eigenständige Soundkarte zu haben sein?

Escom: Nein. Wir wollten primär einen qualitativ hochwertigen Synthesizer zu einem möglichst günstigen Preis für den PC anbieten, so daß wir auf diese Möglichkeit bewußt verzichten. Außerdem werden durch die jetzige Lösung keine weiteren Systemressourcen belegt, die Karte benötigt also keine zusätzlichen IRQs oder DMA-Kanäle.

PCG: Daß eine Roland-Soundkarte in Deutschland exklusiv von Escom angeboten wird, erscheint ungewöhnlich. Wie kam die Kooperation zwischen Escom und Roland zustande?

Escom: Die Kooperation entstand auf höchster Ebene zwischen unserem Vorstandsvorsitzenden Manfred Schmitt und dem Präsidenten von Ro-

land Japan, Ikutaro Kakehashi. Hier wurden bestehende Geschäftsverbindungen aus der Vergangenheit genutzt, von der beide Seiten profitieren. Roland bekommt somit die Möglichkeit, im deutschen Multimedia-Massenmarkt Fuß zu fassen.

PCG: Ist die Distribution der Sound Canvas durch Escom eine einmalige Aktion oder planen Sie eine langfristige Zusammenarbeit, aus der noch andere Produkte entstehen könnten?

Escom: Natürlich sind weitere Produkte geplant, die aus einer noch engeren Kooperation zwischen beiden Partnern entstehen werden. Ab August bieten wir mit dem PC 200 MK II ein Masterkey-board, also eine externe Klaviatur ohne Klangerzeuger, an, die in allen Escom-Filialen zu einem Preis von voraussichtlich 500 Mark zu haben sein wird.

MS-DOS 6.22

DriveSpace statt DoubleSpace – seit kurzem liefert Microsoft auch in Deutschland die neue MS-DOS-Version 6.22 aus. Der Rechtsstreit mit STAC, Hersteller des Plattenkomprimierers Stacker, ist mittlerweile zu Ende. Microsoft hätte nach der Einigung mit STAC nun sogar die Möglichkeit, nach wie vor DoubleSpace mitzuliefern, doch offensichtlich steht man zu der kurz vor der Einigung getroffenen Entscheidung für das neue DriveSpace. Für den Anwender spielt das letztlich keine Rolle: DriveSpace komprimiert genauso gut wie DoubleSpace und erreicht fast die gleiche Geschwindigkeit. Zur Umwandlung von DoubleSpace- in DriveSpace-Laufwerke liefert Microsoft ein entsprechendes Tool mit. Von DriveSpace abgesehen, bietet MS-DOS 6.22 allerdings nichts Neues – einen Grund zum Updaten von DOS 6.20 gibt es also nicht.

Info: Microsoft GmbH, Edisonstraße 1, 85716 Unterschleißheim, Telefon (089) 3176-70

Man spricht türkisch

Vobis bietet in einer bis September befristeten Aktion türkischsprachige Windows-Software im Bundle mit Highscreen-Computern an. Für ca. 400 Mark Aufpreis bekommt man WinWord 2.0 oder Excel 4.0 in türkischer Fassung mit türkischer Dokumentation. Das Update auf ein türkisches Windows 3.1 gibt es für unter 200 Mark.

Info: Vobis Microcomputer AG, Carlo-Schmid-Straße 34, 52146 Würselen, Telefon (02405) 444-0

Multimedia für Bürohengste

Der Markt für Multimedia-Upgrade-Kits mit Soundkarte, CD-ROM-Laufwerk, Lautsprechern und allem, was noch Spaß macht, boomt nach wie vor. In den USA hat Creative Labs jetzt für Multimedia-hungrige Business-Anwender das Sound Blaster Multimedia Office vorgestellt: Zum Preis von 1.290 Mark bekommt der Käufer eine SoundBlaster 16 ASP, ein Double-Speed-CD-ROM-Laufwerk, die üblichen Kleinteile wie Lautsprecher und Mikrofon sowie Encarta und das komplette Microsoft Office, bestehend aus WinWord 6.0, Excel 5.0 und drei weiteren Microsoft-Applikationen. Ab dem 1. August wird das neue Paket auch in Deutschland erhältlich sein.

Info: Creative Labs GmbH, Münchnerstraße 16, 85774 Unterföhring, Telefon (089) 992871-0

Der Tor des Monats

... arbeitet bei Mitsumi und verfaßt dort offensichtlich Pressemitteilungen. In einer solchen teilt uns die Firma stolz mit: „Das schnelle Mitsumi-Laufwerk mit einer Zugriffszeit von 300 MByte/s (!) bildet eine leistungsfähige Basis für die Soundkarte.“ Weiter: „Die Installations- und Setup-Routine dieses Bundlings ist nervenschonend (...) ausgelegt.“ Immerhin...

Video für Profis



Neben der Vidiola bietet Orchid jetzt die Profi-Variante Vidiola Pro an. Zusätzlich zum Digitalisieren von Videos ermöglicht die Karte auch das digitale Erzeugen von Overlays. Das Bild kann wahlweise an einen VGA-Monitor oder über einen PAL-Ausgang an Videorecorder oder Fernseher ausgegeben werden.

den. Je nach Hardware können 320 x 240 Punkte mit 25 Frames pro Sekunde aufgezeichnet werden, mit Hilfe eines optionalen MPEG-Add-ons auch mehr. Als Vidiola Pro/D wird die Karte zusammen mit der Videoschnittsoftware Adobe Premiere 1.1, dem Morphingprogramm Photo Morph und dem Multimedia-Tool Compel PE zum Preis von knapp 1.600 Mark geliefert.

Info: Orchid Technology GmbH, Niederföhrer Straße 36, 40667 Meerbusch, Telefon (02132) 80071

Viel Video für wenig Geld

Eine Videokarte mit exzellenter Qualität für knapp 800 Mark – das könnte die brandneue VideoBlaster RT300 von Creative Labs werden. Basierend auf dem i750-Prozessor, den Intel bereits auf dem Smart Video Recorder einsetzt, hat Creative eine Karte entwickelt, die dank Hardware-Komprimierung bis zu 30 Bilder pro Sekunde mit einer Auflösung von 320 x 240 Punkten erfassen und auf die Platte schreiben kann. Unterstützt wird dabei das Indeo-Format, so daß die erzeugten Filme auf jedem PC ab 386er ohne Zusatzhardware abgespielt werden können.

Info: Creative Labs GmbH, Münchnerstraße 16, 85774 Unterföhring, Telefon (089) 992871-0



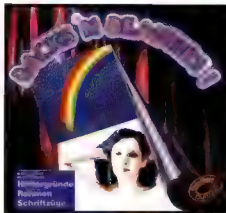
Exhibition

Einen dusseligeren und zweideutigeren Titel konnte sich Data Becker für das neueste Werk aus der „Goldene Serie“ auch nicht ausdenken. Gemeint ist mit diesem Ausdruck das Präsentieren von Gegenständen, in diesem konkreten Fall erwartungsgemäß von Bilddateien. Damit nicht jede Dia-Show so spannend wie die Tagesschau wird, erlaubt Exhibition eine Vielzahl von Überblendeffekten sowie ein Einbinden von Songs als MIDI- oder WAV-Datei. Eine Runtime-Library ermöglicht schließlich das Erstellen von eigenständig ablaufenden Animationen, die auch ohne das Hauptprogramm auskommen. Geliefert wird Exhibition auf einer CD, die in einem 60-seitigen Hardcover-Buch verpackt und für 69 Mark erhältlich ist.

Info: Data Becker, Merowingerstraße 30, 40223 Düsseldorf, Tel. (0211) 933102

Backs'n Beauties 1

Apropos sonderbare Titel: Wer auf Anhieb errät, was sich hinter dieser CD verbirgt, bekommt ein Eis spendiert. Nein, keine nackten Mädels. Die Rückseite der CD enthält das Geheimnis: „Bilder in ungehakter Qualität für Ihre Einladungen, Tisch- und Speisekarten, Präsentationen, Multimedia-Anwendungen, usw.“ Tatsächlich finden sich dann auch rund 50 teilweise recht ansehnliche Fotos auf der CD, die sich zum Verzieren oder als



Hintergrund für welche Anwendung auch immer verwenden lassen.

Mit 619 MByte ist die CD dann auch randvoll gepackt und kann bei CDV für 59,95 Mark erworben werden.

Info: CDV Software, Neureuterstraße 37b, 76185 Karlsruhe, Telefon (0721) 97224-0

Topware - CD des Monats Juli



Jeden Monat stellt der Shareware-Spezialist Topware aus Mannheim eine CD mit den neuesten Hits auf dem Shareware-Markt vor. Enthalten sind aktuelle Programme für DOS, Windows und OS/2, die über ein eigenes Tool von der CD auf die Festplatte kopiert werden können. Die einzelne Scheibe kostet 29,95 Mark; wer ein Jahr lang auf dem laufenden bleiben möchte, ist mit 299 Mark dabei.

Info: TopWare PD-Service GmbH, Straße O 3,2, 68161 Mannheim, Tel. (0621) 12673-30

Faszination Raumfahrt

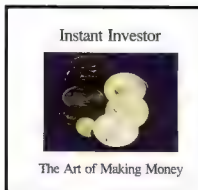
So einen richtig abgespachten Titel mit Raumfahren, Raketen und Katastrophen bietet Boeder Software mit „Faszination Raumfahrt“ an. Die in Zusammenarbeit mit dem deutschen Astronauten Ulrich Walter (Kennt den jemand? Wo ist Ulf



Merbold geblieben?) entstandene CD ist wirklich prima gemacht. Unter Windows wird Multimedia total geboten: Videos, Bilder, über den Bildschirm huschende Space-Shuttles sowie eine Datenbank zum Thema Raumfahrt machen diesen Titel zu einem umfassenden Nachschlagewerk. Die 99,95 Mark für diese auch technisch sauber produzierte CD sind für Weltraum-Freaks eine lohnende Investition.

Info: Boeder Software GmbH, Klenzestraße 1-3, 85737 Ismaning, Tel. (089) 962403-0

Instant Investor



Schon wieder abgebrannt? Mit der Freundin durch 'zig Eisdielein gezogen und anschließend den Rest des Taschengelds bei McDonalds verbraten? Damit ist jetzt Schluß: Mit der CD Instant Investor - The Art of Making Money wird aus jedem Real-schüler ein Anlageprofi. Zu diesem Zweck enthält die CD eine Unmenge an Information-

nen zu Vorschriften im internationalen Handel, ausführliche wirtschaftliche Hintergrundberichte von zahlreichen Ländern, Börsenkurse sowie langfristige Tendenzen an den Wirtschaftsmärkten. Abgerundet wird das Ganze von Shareware-Programmen, die für diesen Bereich von Interesse sein könnten. Leider gibt die CD keine Auskunft darüber, wie man an das nötige Startkapital gelangt. Als erste und kleinste Hürde sind 98 Mark fällig, die NBG für Instant Investor - übrigens eine komplett englische CD - verlangt.

Info: NBG EDV Handels & Verlags GmbH, Fasanenweg 3, 93133 Burglengenfeld, Tel. (09471) 70 17-0

Soft- & Hardware Versand

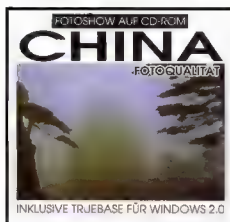
K.-H. Dreßler 50767 Köln Haselnußweg 9
Tel/Fax (0221) 79 8860

CD ROM

AL QUADIM* DT	84,00	TRANSWORLD	34,90
DARK LEGIONS*	84,00	WHALES VOYAGE	69,00
ELITE	79,90	WING.COMM.	112,90
NOMAD	65,90	WINTER OLYMP.	85,90
PINBALL	102,90	WOLFPACK DT.	85,90
THEME PARK	92,00	ZUBEHÖR	
TORNADO	86,90	LAUFWERKE ab	253,00

Fordern Sie bitte unsere Gesamtpreisliste!!

Fotoshow China



Es soll ja Leute geben, die mehrere tausend Mark für eine Reise ausgeben, nur um mit den geschossenen Dias die Nachbarn zu beeindrucken. Der gefuchste PC Games-Leser weiß, daß er das auch billiger haben kann: Die CD Fotoshow China von NGB spart eine Menge Geld und Streß, denn hier sind die schönsten Sehenswürdigkeiten von China bereits als praktische BMP-Bilder mit 16,7 Millionen Farben enthalten. Windows, 4 MByte Speicher, eine entsprechende Grafikkarte sowie 69 Mark an Taschengeld vorausgesetzt, können Sie aus 400 MByte Bildmaterial auswählen.

Info: NGB EDV Handels & Verlags GmbH, Fasanenweg 3, 93133 Burglengenfeld, Tel. (09471) 7017-0

Swap! Gags & Games für Windows

Und dann gibt es natürlich noch die beliebten Shareware-Sammlungen auf CD, die - nach Themengebieten sortiert - Hunderte von Programmen bieten. Die Gags & Games für Windows von Raptor sind eine solche Compilation, die über 300 Spiele enthält und für 29,90 Mark angeboten wird. Praktisch für den Anwender ist die Tatsache, daß die Programme in ungepackter Form vorliegen und sich somit schnell und einfach starten lassen.

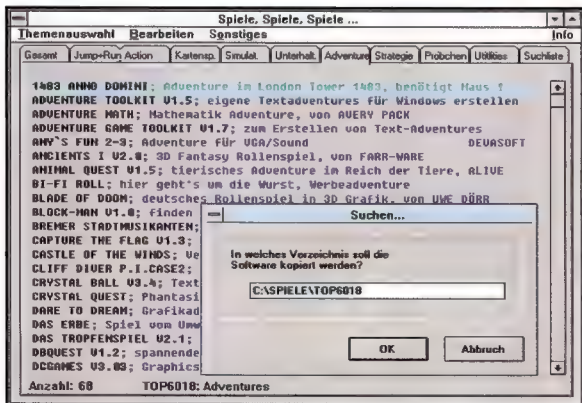
Info: Raptor GmbH, Knorrstraße 142, 80937 München, Tel. (089) 316077-0



Lernen mit Spiel und Spaß

Wer bei der letzten CD nur Bahnhof verstanden hat, sollte vielleicht mit diesem Titel beginnen: Auf dieser Scheibe wurden Programme zusammengestellt, die in irgendeiner Form etwas mit Lernen zu tun haben. Angefangen von einfachen Rechenprogrammen für Kids im Vorschulalter bis hin zu endlosen Vokabel- und Mathetrainern bietet die für 49 Mark erhältliche CD jede Menge (Lern-)Stoff.

Info: NGB EDV Handels & Verlags GmbH, Fasanenweg 3, 93133 Burglengenfeld, Tel. (09471) 70 17-0



gestartet werden kann: Wie in einem Karteikasten, sind die Spiele nach Rubriken sortiert. Alternativ zum Durchblättern können Sie auch einen Suchbegriff eingeben, so daß gezielt nach einem Spielnamen oder in dessen Beschreibung nach einem Stichwort gesucht werden kann. Über einen entsprechenden Menüpunkt lassen sich dann ausgewählte Spiele auf die Festplatte übertragen. Entsprechend der Entscheidung der allseits beliebten Prüfstelle für jugendgefährdende Software, ist diese CD garantiert frei von jeglichen Levels oder Patches zu einem bekannten 3D-Action-Spiel. Eine Auflistung aller 500 enthaltenen Softwaretitel ersparen wir uns an dieser Stelle - an Highlights sind beispielsweise Hocus Pocus, Epic Pinball 2.0, Raptor 1.1, Zone 66 1.1, Winopoly 1.1 oder Skat 2.0 enthalten. Erhältlich ist die CD für schlappe 29,95 Mark.

Info: TopWare PD-Service GmbH, Straße O 3,2, 68161 Mannheim, Tel. (0621) 12673-30

Spiele, Spiele, Spiele II

Der Name ist Programm beim neuesten Titel von Topware: Die aktualisierte 2. Auflage dieser CD wartet wieder mit einer unglaublichen Spielesammlung auf. Rund 500 aktuelle Freeware-/Shareware-Games, die in unkomprimierter Form etwa 450 MByte auf der CD belegen, bieten für praktisch jeden Bereich spannende Unterhaltung. Neu ist auch die Präsentationsoberfläche, die wahlweise unter DOS oder Windows

Grundlagen

Wissenswertes zur Sounderzeugung

Wavetable-Synthese: Methode zur besonders realistischen Reproduktion eines Instrumentenklanges, wird auch bei professionellen Musiksynthesizern eingesetzt. Der Klang eines jeden Instrumentes wird in verschiedenen Tonhöhen aufgenommen, digitalisiert und meistens in einem ROM auf der Soundkarte abgespeichert. Bei der Wiedergabe erzeugt ein Synthesizer bzw. DSP durch Berechnung die dazwischenliegenden Töne. Die zum Teil erheblichen Klangunterschiede

zwischen den verschiedenen Wavetable-Synthesizern ergeben sich vor allem durch die Qualität und die Anzahl der Samples. Eine Rolle spielen auch die Algorithmen, die der Synthesizer benutzt, um die einzelnen Klangteile zusammenzusetzen. In beiden Bereichen sind die Sound-Canvas-Synthesizer von Roland den meisten anderen Synthesizern überlegen.

FM-Synthese: Möglichkeit zur synthetischen Klangerzeugung aus dem finsternen Mittelalter

der Computergeschichte, wird von allen „alten“ OPL-2- und OPL-3-Karten benutzt. In lauen Sommernächten auch zum Vertreiben von lästigen Insekten geeignet.

SCC-1 / Sound Canvas: Bereits seit 1991 gibt es die SCC-1-Soundkarte von Roland, deren Synthesizer als Sound Canvas bezeichnet wird. Noch heute wird dieser Synthesizer in Keyboards wie dem SC-50/55 und der Waveblaster-Karte Sound Canvas DB eingesetzt.

DSP: Als Digitalen Signalprozessor bezeichnet man eine spezielle Art von Mikroprozessoren, die auf die Verarbeitung digitalisierter Signale spezialisiert sind. Die Leistungsfähigkeit dieser Käfer ist immens: So erreicht der in der SoundWave von Orchid eingesetzte DSP bereits 20 MIPS, was etwa einem schnellen 386er entspricht.

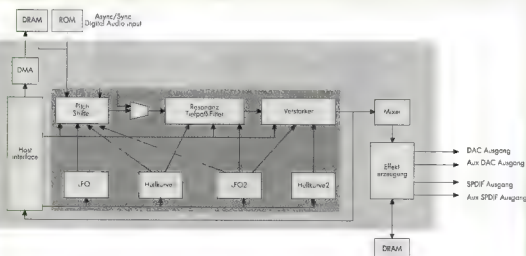
General MIDI / Roland GS: Die Standards General MIDI und Roland GS beschreiben den Funktionsumfang eines Synthesizers. Hier ist eine Mindestanzahl von Stimmen, Instrumenten und Befehlen definiert, die jeder Klangerzeuger „verstehen“ muß. Der GS-Standard von Roland erweitert den General-MIDI-Standard um weitere Instrumente und einen Effektprozessor.

MPU-401-Interface: Die „MIDI Processing Unit“ ist ein auf zahlreichen Soundkarten vorhandenes internes Interface, das MIDI-Daten empfängt und an einen Klangerzeuger weiterleitet. Spiele, die über eine General-MIDI-Option verfügen, setzen eine solche Schnittstelle voraus.

SCSI: „Small Computer System Interface“ ist neben der AT-Bus-Schnittstelle eine weitere Möglichkeit, Massenspeicher am PC zu betreiben. Voraussetzung hierfür ist ein sogenannter SCSI-Host-Adapter, der von Firmen wie Future Domain, Adaptec oder Bus Logic angeboten wird. SCSI ist zwar ein wenig teuer, bietet aber zahlreiche Vorteile wie höhere Übertragungsraten und die Möglichkeit zum Anschluß von bis zu sieben völlig verschiedenen Geräten an einen Controller.

EMU 8000-SYNTHESIZER

Der 32-stimmige EMU8000-Synthesizer auf der SoundBlaster AWE 32 verfügt über eine Menge von Features, die musikalisch ambitionierten Anwendern ein großes Betätigungsfeld bieten. So wird beispielsweise der Roland-GS-Standard unterstützt, der einen programmierbaren Effektprozessor voraussetzt (auf dem Blockschaltbild unten rechts). Für jede der 32 möglichen Stimmen enthält der EMU8000 die im dunklen Bereich dargestellten Komponenten. Der Pitch-Shifter kann die Tonhöhe der aus dem ROM oder RAM auszulesenden Instrumentenklänge beeinflussen und somit die jeweils gewünschte Tonhöhe erzeugen. Neben den zwei Hüllkurven sind für jede Stimme zwei LFOs vorhanden. Ein solcher „Low Frequency Oscillator“ dient zur Modulation einer Stimme in Tonhöhe und Lautstärke, während die Hüllkurven für den eigentlichen Verlauf des Klanges verantwortlich sind. Nachdem alle 32 Stimmen gemischt wurden, erzeugt ein Effektprozessor wichtige Effekte wie Hall und Echo, die einem Instrument einen räumlichen Klang verleihen.



Das Schaubild verdeutlicht den Aufbau des EMU8000-Synthesizers auf der SoundBlaster AWE32.



Vergleichstest: Neue Soundkarten

Supersound für wenig Zaster

Immer mehr Intelligenz in Form von DSPs wird heute auf die Soundkarten gepackt, dazu kommen CD-ROM-Schnittstellen für alle gängigen Standards sowie für SCSI-Geräte. Darüber hinaus haben die Hersteller die Klangqualität der Musikinstrumente immer weiter verbessert, und selbst etablierte Hersteller aus der Musikbranche, wie Roland oder E-Mu Systems, verwenden mittlerweile ihr Know-how für PC-Soundkarten.

Auch Spielefreaks profitieren davon: Immer mehr Spieleproduzenten gehen dazu über, die Musikausgabe - also sozusagen den Soundtrack ihres neuesten Spiels - über General MIDI zu realisieren. Eine passende

Jede bessere Soundkarte bietet mittlerweile serienmäßig einen Wavetable-Synthesizer oder zumindest die Möglichkeit, einen solchen nachzurüsten. Die wichtigsten Neuerscheinungen im Soundkarten-Markt und deren Tauglichkeit für Spiele haben wir getestet. Mit dabei: die hitverdächtige Roland Sound Canvas von Escom.

Soundkarte vorausgesetzt, wird jedes Spiel zu einem echten Kangerlebnis - der Unterschied zur herkömmlichen Technik, die noch mit FM-Synthese über den OPL-3 arbeitet, ist gewaltig: Wer einmal XXXX oder Privater mit einer Sound Canvas gespielt hat, wird nie wieder etwas anderes hören wollen.

Audiotrix Pro

Vom kanadischen Hersteller Mediatrix stammt die Wavetable-Karte Audiotrix Pro, die mit dem OPL-4 über einen 24-stimmigen Wavetable-Synthesizer mit integriertem OPL-3 verfügt. Dieser verleiht der Audiotrix dann auch die nötige Kompati-

bilität zum SoundBlaster-Standard, während der OPL-4 mit zwei Megabyte Wavetable-ROM 128 Instrumente gemäß General-MIDI-Norm zur Verfügung stellt. Unter DOS kann die Karte ohne zusätzliche Treiber-Software für Spiele benutzt werden: Die digitale Soundausgabe erfolgt über den SoundBlas-

ster-Standard, und das integrierte MPU-401-Interface erlaubt das Abspielen von Musik über General MIDI.

Die Basiskarte kann auf vielfältige Art erweitert werden: Über ein Multi-CD-Interface können CD-ROM-Laufwerke von Sony, Matsushita/Panasonic und Mitsumi angeschlossen werden. Nachrüsten kann man außerdem eine Karte speziell für Philips-Laufwerke, ein preiswertes SCSI-Interface, eine Erweiterungskarte mit 512 KByte RAM zum Nachladen von Sound-samples sowie schließlich eine Platine mit einem Yamaha-Effektprozessor. Mit Hilfe dieses 139 Mark teuren Effektprozessors kann ein wesentliches Manko des OPL-4-Synthesizers behoben werden: Die eher unterdurchschnittliche Klangqualität ergibt sich nämlich vor allem aus dem Fehlen von Effekten wie Echo oder Hall, die mit Hilfe des Effektprozessors nachgerüstet werden können. Dessen Konfiguration ist zwar nur unter Windows möglich, die eingestellten Werte bleiben aber auch nach dem Verlassen von Windows aktiv und sorgen dann für einen deutlich besseren Klang bei den von Spielen benutzten General-MIDI-Songs. Die Sampling-Fähigkeiten der Karte liegen mit 48 kHz bei 16 Bit in Stereo über dem Durchschnitt, eine Komprimierung in Echtzeit ist aber nur bei geringeren Frequenzen möglich. Die im Lieferumfang enthaltene Software - ein Harddisk-Recording-Programm und ein MIDI-Sequencer - spricht den musikalisch ambitionierten Anwender an.

Die Audiotrix Pro ist eine interessante Multimedia-Karte für Spiele und Musikanwendungen - nicht nur für Einsteiger. Durch die nachrüstbaren Erweiterungsplatinen läßt sich die Karte auch im Nachhinein zum Beispiel um eine SCSI-Schnittstelle erweitern. Die Basiskarte kostet 498 Mark und liegt damit unter der vergleichbaren Karte von Logitech, bietet dafür aber auch kein serienmäßiges SCSI-Interface. Im Gegensatz zu Logitech, die ebenfalls einen Effektprozessor für den OPL-4 angekündigt haben, kann der deutsche

Distributor Magic Music diesen für die Audiotrix Pro bereits liefern. Auch wenn sich dadurch der Preis auf 598 Mark erhöht: Der bessere Klang und die umfangreichen Möglichkeiten zum Erzeugen von Klangeffekten sind es wert.

Aztech Nova 16

Die Sound Galaxy Nova 16 Extra ist das neueste Modell aus der Sound-Galaxy-Reihe. Der wesentliche Unterschied zur bekannten Sound Galaxy Extra ist ein neuer Chipsatz, durch den die Karte um etwa ein Drittel kompakter ausfällt. Die technischen Daten haben sich kaum verändert: Sampling ist mit vollen 16 Bit bei 44,1 kHz in Stereo möglich, zur Sounderzeugung wird ein OPL-3 von Yamaha eingesetzt, und zum Anschluß von CD-ROM-Laufwerken stehen Schnittstellen für Sony, Matsushita und Mitsumi zur Verfügung. Auf einen hardwaremäßigen Lautstärkeregler wurde verzichtet, dafür kam ein Line-Out-Ausgang hinzu. Intelligenz in Form eines DSP sucht man für die Karte vergebens, ein Wavetable-Synthesizer läßt sich über das nach wie vor vorhandene Waveblaster-Interface nachrüsten.

Der Lieferumfang liegt etwa auf dem Niveau von Creative Labs: Neben Mikrofon und Kopfhörer bekommt der Käufer eine Vielzahl von Programmen, darunter Ungewöhnliches wie ein Tool zum Versenden von Voice-Mails über ein Novell-Netzwerk und Nützliches wie eine CD mit dem

Multimedia-Präsentationstool Action 3.0. Ein etwa 140-seitiges, englisches Handbuch erklärt die einzelnen Programme, und ein etwas dünneres Büchlein die Installation der Karte, für den Rest muß die Online-Hilfe herhalten.

Die Sound Galaxy Nova zielt auf den Multimedia-Einsteiger, der ein preiswertes Komplettpaket sucht, mit dem sich sofort ohne große Installationshürden arbeiten läßt. Für hundertpro-

te von Media Vision mit OPL-3-Synthesizer und SCSI-Schnittstelle. Der eingesetzte Controller stammt von Future Domain und überrascht mit relativ hohen Datenübertragungsraten: Selbst eines der brandneuen CD-ROM-Laufwerke mit vielfacher Umdrehungszahl konnte mit voller Geschwindigkeit, will heißen: mit über 600 KByte/sec, die Daten von CD in den Speicher schaufeln. Der auf der Pro Sonic einge-



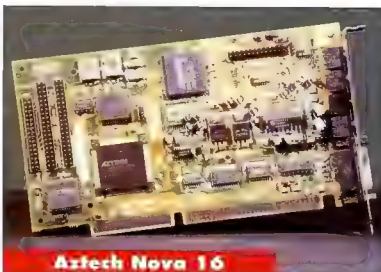
zentige Kompatibilität zur SoundBlaster unter DOS ist gesorgt, und ein Waveblaster-Interface erlaubt das einfache Nachrüsten eines Wavetable-Synthesizers. Mit einem Preis von 239 Mark ist die Nova 16 Extra recht preiswert, auch wenn andere Hersteller ähnliche Produkte mittlerweile unterhalb der 200-Mark-Grenze anbieten.

Pro Sonic 16 SCSI

Nur 149 Mark kostet die Pro Sonic 16 SCSI, eine 16 Bit-Kar-

setzte Jazz-Chipsatz ermöglicht ein Sampling mit 16 Bit und 44,1 kHz in Stereo, eine Hardware-Komprimierung während der Aufnahme ist jedoch nicht möglich. Die mitgelieferte Software beschränkt sich auf das nötige, also Mixer und Wave-Editor, zeichnet sich jedoch durch einfache Bedienung und sinnvolle Funktionen wie die Anzeige des zum Sampeln benötigten Speicherplatzes in KByte pro Sekunde aus. Handbuch und Software sind komplett in Deutsch und leicht verständlich, weiteres Zubehör ist jedoch nicht im Lieferumfang enthalten.

Leichte Schwächen zeigt die Karte beim Verstärker, der nur eine Leistung von einem Watt pro Kanal bietet. Ein Waveblaster-Interface zum Nachrüsten einer entsprechenden Wavetable-Karte haben wir bei der Pro Sonic schmerzlich vermißt. Auch wenn sich der Lieferumfang auf die Karte, ein Handbuch und eine Diskette beschränkt, erreicht Media Vision mit dieser Karte ein sehr gutes Preis-Leistungs-Verhältnis. Während einer Aktion im August soll die Karte übrigens für



nur 129 Mark im Handel zu haben sein - für Schnäppchenjäger eine gute Gelegenheit.

SoundBlaster 32 AWE

Lob und Kritik hat die neueste Karte von Creative Labs seit ihrem Erscheinen gleichermaßen geerntet, die Meinungen der Tester gehen zum Teil weit auseinander. Wer eine neue Soundkarte für seine umfangreiche Spielesammlung sucht, wird mit der AWE 32 wahrscheinlich wenig Freude haben - doch der Reihe nach.

Von den Leistungsdaten her ist die AWE 32 im Prinzip eine SoundBlaster 16 ASP Multi-CD mit den bekannten Features wie OPL-3 für 20-stimmige FM-Synthese, 16 Bit Sampling mit 44,1 kHz in Stereo und Anschlußmöglichkeiten für CD-ROM-Laufwerke von Sony, Matsushita und Mitsumi. Zusätzlich hat Creative der Karte den EMU8000, einen von E-Mu Systems entwickelten WaveTable-Synthesizer mit 32 Stimmen, spendiert, der die Karte General-MIDI- und GS-kompatibel macht. Der EMU8000 ist ein schwächerer Synthesizer, der sich vor allem durch einen programmierbaren Tongenerator auszeichnet und damit eine genauere Nachbildung natürlicher Klänge erlaubt. Um die 2 MByte an gespeicherten Instrumenten zu ersetzen oder um eigene Klänge zu erweitern, lassen sich die standardmäßig vorhandenen 512 KByte RAM um satte 28 MByte erweitern, wobei dann 4 MByte - oder

rund 300 Mark - ungenutzt bleiben.

Will man den EMU8000 unter DOS als General-MIDI-Synthesizer nutzen, müssen spezielle Treiber installiert werden, die teilweise als speicherresidente Programme dauerhaft RAM belegen. Der überwiegende Teil der Spiele verweigert dann auch prompt die Zusammenarbeit mit eben diesen Treibern. Immerhin: Die Kompatibilität zum SoundBlaster-Standard ist jedoch nach wie vor auch ohne Treiber gegeben, nur auf den EMU8000 muß bei Spielen im Notfall verzichtet werden. Die Installation läuft - wie bei allen anderen Soundkarten auch - ohne Probleme ab, dauert aufgrund des großen Lieferumfangs nur etwas länger. Speziell für den EMU8000 sind zahlreiche Tools im Lieferumfang enthalten, die eine Steuerung des Synthesizers unter Windows erlauben. Außerdem liefert Creative Software für die Bereiche Spracherkennung, Sprachsynthese, Wave-Bearbeitung und einen MIDI-Sequencer. An Hardware ist ein Stand-Mikrofon, ein Audio-Kabel mit Cinch-Buchsen sowie ein für alle CD-ROM-Laufwerke nutzbares Audio-Kabel zur internen Verkabelung enthalten.

Zur Zeit leidet die SoundBlaster AWE 32 nach unter zwei Problemen: Zum einen arbeiten zahlreiche Spiele nicht mit dem WaveTable-Synthesizer zusammen, zum anderen sind die angekündigten Samples für den EMU8000 noch nicht erhältlich. Die auf der Karte vorhandenen Instrumente klingen nämlich für musikalische Ohren alles andere

als berauschend, so daß eine „Sample-Infusion“ dringend angeraten ist. Die Möglichkeiten zum Nachladen von Instrumenten sind verlockend, bedürfen allerdings - wie schon bei der UltraSound von Gravis - der Unterstützung durch die Spielhersteller, die dadurch einen garantiert individuellen Soundtrack zusammenstellen können. Das nötige Potential, um neue (Klang-)Maßstäbe zu setzen, besitzt die AWE 32. Über den Erfolg entscheiden letztlich die

nächst auch in Deutsch erhältliche Handbuch weiter. Eine zusätzliche Software-Installation ist nicht notwendig: Unter DOS steuern die Spiele den Synthesizer über das MPU-401-Interface der Trägerkarte an, und unter Windows wird einfach der MIDI-Mapper entsprechend konfiguriert. Im Lieferumfang sind zwei Programme enthalten: Mit DoReMix lassen sich Musikstücke ganz ohne Notenblätter durch einfaches Arrangieren von Musikinstrumenten



Anwender, die vielleicht auch vor dem relativ hohen (Listen-) Preis von 759 Mark zurückschrecken werden.

Sound Canvas

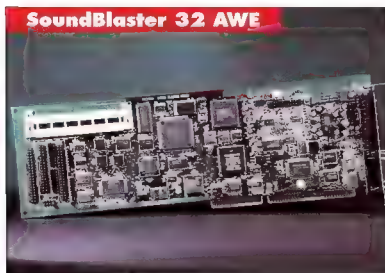
Als Waveblaster-kompatibles Add-On für SoundBlaster und andere Karten mit Waveblaster-Interface wurde der Roland WaveTable-Synthesizer Sound Canvas DB SCD-10 konzipiert. Diese kleine, unscheinbare Karte bietet jedoch eine ähnlich überragende Klangqualität wie der bekannte SCC-1-Synthesizer - und das zu einem sagenhaft günstigen Preis. Der Sound Canvas DB ist natürlich General-MIDI-kompatibel, verfügt also über 128 Instrumente sowie sechs Drum-Sets. Maximal 28 Stimmen (SCC-1: 24) lassen sich gleichzeitig wiedergeben, ein Effektprozessor erzeugt sechs Hall- und einen Chorus-Effekt.

Die Installation der Karte ist auch Laien problemlos möglich, bei Unklarheiten hilft das dem-

am Bildschirm erstellen, während Easy Juke zum Abspielen von MIDI-Dateien dient. Die im Vergleich zu anderen WaveTable-Synthesizern wesentlich bessere Klangqualität genauer zu beschreiben, ist schwierig. Im wesentlichen ist es jedoch der naturgetreue Klang und die Ausgewogenheit der Instrumente, die in Verbindung mit den Effekten des Klangprozessors die Qualität der Roland-Karte ausmachen. Davon profitiert natürlich auch der Soundtrack bei Spielen, sofern diese eine Musikausgabe über General MIDI unterstützen. Für gerade mal 349 Mark bietet Escom derzeit den besten WaveTable-Synthesizer dieser Preisklasse an.

Sound System Maestro 32

Mit einer Reihe von neuen Soundkarten kann die Firma Terratec aufwarten: Das Spitzenmodell, die Maestro 32, verfügt über einen 32-stimmigen



gen Wavetable-Synthesizer, dessen Klänge mit denen der SCC-1 weitgehend identisch sind. Hardwareseitig gibt es Unterschiede zur SCC-1, so daß sich SCC-1-spezifische Software und MIDI-Dateien mit der Maestro 32 nicht benutzen lassen.

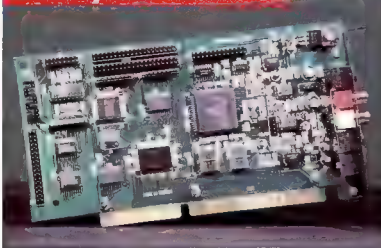
Der Synthesizer ist als Waveblaster-Karte konzipiert und sitzt auf einer Basiskarte, die über ein Multi-CD-Interface mit den drei bekannten CD-ROM-Schnittstellen verfügt. Sampling ist mit bis zu 44,1 kHz bei 16 Bit und in Stereo möglich, der integrierte DSP übernimmt dabei auf Wunsch die Hardware-Komprimierung. Um eine vollständige Kompatibilität zum SoundBlaster-Standard zu erreichen, wurde der Karte zusätzlich ein OPL-3 spendiert. Da sich der Wavetable-Synthesizer über das MPU-401-Interface unter DOS anteuern läßt, kann die Karte ohne zusätzliche Treibersoftware als General-MIDI- und SoundBlaster-kompatible Karte für Spiele eingesetzt werden.

Das Line-Out-Signal stellt die Maestro über zwei Cinch-Buchsen zur Verfügung, was den Anschluß an die Stereoanlage erleichtert. Da weiterhin Anschlüsse für Line in, Mikrofon und Boxen vorhanden sind, war für eine Joystick-Buchse kein Platz mehr. Diese wird daher über ein mitgeliefertes Montageblech in einer benachbarten Steckkartenhalterung verschraubt.

Im Lieferumfang ist Procyon, ein neuer MIDI-Sequencer von Goldstar, enthalten. Mitgeliefert wird außerdem die Audiostation von Voyetra zum Abspielen von CD, WAV- und MIDI-Dateien. Das Installationshandbuch wurde ins Deutsche übersetzt, die Dokumentation der Software liegt aber nur in Englisch vor. Umfangreiches Kabelmaterial sowie ein paar einfache Lautsprecher runden das Paket ab.

Auf ganzer Linie überzeugen konnte der Wavetable-Synthesizer der französischen Firma Dream, der - mit minimalen Abstrichen - die Qualität des SCC-1-Synthesizers erreicht. Die vom Hersteller erwähnte

Sound System Maestro 32



Kompatibilität zum SCC-1 beschränkt sich jedoch nur auf den Klang der Instrumente, speziell für den SCC-1 erstellte MIDI-Dateien kann die Maestro 32 nicht ordnungsgemäß interpretieren. Ein kleines Manko, das nur für Musiker relevant ist, die sich eigene Sounds kreieren möchten. Vergleichbare Leistung bietet schließlich nur eine SoundBlaster mit aufgestecktem Roland Sound Canvas, und im Vergleich dazu ist der Preis von 699 Mark für die Maestro 32 voll konkurrenzfähig. Der Wavetable-Synthesizer von Dream wird übrigens auch einzeln angeboten, fällt dann mit 499 Mark aber recht teuer aus.

Sound Wave 32+ SCSI

Technik vom Feinsten bietet Orchids neues Spitzenmodell, die Sound Wave 32+ SCSI: Die DSP-basierte Wavetable-Karte mit softwaremäßiger OPL-2-Emulation verfügt über einen 24-stimmigen Wavetable-Syn-

thesizer, eine auch für Quadropole Speed-CD-ROM-Laufwerke geeignete SCSI-Schnittstelle, ein Mitsumi-Interface für CD-ROM-Laufwerke sowie einen Waveblaster-Steckplatz. Durch den frei programmierbaren DSP ergeben sich im Bereich der Klangbearbeitung tolle Möglichkeiten, wie zum Beispiel das Verfremden einer Stimme in Echtzeit. Wer einmal wie Darth Vader klingen oder seine Stimme um 10 Jahre altern lassen möchte, findet hier reichlich Gelegenheit zum Experimentieren. Gesampelt wird mit bis zu 48 kHz in Stereo, die Komprimierung der Daten übernimmt dabei wieder der DSP.

Als reiner Klangerzeuger für Spiele ist die Orchid zwar unterfordert, schneidet aber auch hier recht ordentlich ab. Für ein brauchbares Maß an Kompatibilität zum SoundBlaster-Standard sorgt die über den DSP realisierte Emulation eines FM-Synthesizers. MIDI-Dateien werden über den internen Synthesizer abgespielt, der bei den neueren Modellen auf Klänge

vom Hersteller InVision zurückgreift. Gegenüber den bei älteren Karten eingesetzten ROM-Samples ist zwar eine deutliche Qualitätssteigerung der Musikinstrumente hörbar, vom Klang eines Roland-Synthesizers ist man bei Orchid aber dennoch Lichtjahre entfernt.

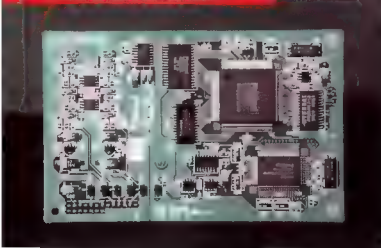
Schon bei der Installation der Software wird deutlich, daß die ganze Technik auch ihren Tribut fordert: Eine Vielzahl von IRQs und DMA-Kanälen wird benötigt, um alle Komponenten der Karte ordnungsgemäß anzumelden. Die Installation der Software läuft völlig automatisch ab, dabei wird in der AUTOEXEC.BAT ein kleines Tool zur Initialisierung des DSPs untergebracht. Die darüber hinaus mitgelieferte Software zeichnet sich durch die Unterstützung der Möglichkeiten des DSP bei der Klangbearbeitung aus. Speziell für diesen Zweck hat man bei Orchid eine Art Betriebssystem für den DSP entwickelt, das es erlaubt, unter Windows Programmcode für die jeweils gewünschte Applikation an den DSP zu übertragen. Neben einem Mikrofon liefert Orchid ein Paar Lautsprecher, die nicht als Aktivboxen laufen, sondern über den internen Verstärker der Karte betrieben werden. Die beiden Handbücher für Software und Hardware sind knapp, aber ausreichend ausgefallen, derzeit jedoch nur in Englisch verfügbar.

Für 599 Mark bietet die Sound-Wave 32+ SCSI eine Menge Leistung für alle, die gerne und viel mit einem Mikrofon experimentieren. Glanzpunkte sind die vorbildliche DSP-Unterstützung sowie die Erweiterungsmöglichkeiten durch die CD-ROM-Schnittstellen. Als unterdurchschnittlich hingegen erweist sich der Wavetable-Synthesizer, der jedoch bei Bedarf durch eine Waveblaster-kompatible Karte wie die Sound Canvas erweitert werden kann.

SoundMan Wave

Voll auf Kompatibilität zu bestehenden Standards setzt man bei Logitech mit der SoundMan

Sound Canvas



Wave, die einen OPL-4-Wavetable-Synthesizer als Klangerzeuger mitbringt. So ganz nebenbei beinhaltet dieser einen kompletten OPL-3-Chip, der in jeder SoundBlaster 16 zu finden ist und die Kompatibilität zu diesem Standard sicherstellt. Der OPL-4 der SoundMan Wave verfügt über zwei Megabyte Wavetable-ROM und kann 24 Stimmen gleichzeitig abspielen. Die Instrumente der SoundMan Wave können mit denen des Sound Canvas nicht konkurrieren, sondern liegen eher auf einem Level mit der SoundBlaster AWE 32. Im direkten Hörvergleich schneidet die SoundMan Wave jedoch schlechter ab, da der OPL-4 bei Logitech derzeit noch ohne Effektprozessor auskommen muß. Immerhin vorhanden sind Erweiterungssteckplätze für Zusatzplatinen, die laut Logitech demnächst verfügbar sein und einen Effektprozessor sowie zusätzliches Wavetable-ROM und -RAM bieten sollen.

Zum Sampeln benutzt die SoundMan Wave den Jazz-Chipsatz von Media Vision, der die üblichen 16 Bit mit 44,1 kHz in Stereo verarbeitet, aber in Ermangelung eines DSP keine Komprimierung in Echtzeit bietet. CD-ROM-Laufwerke lassen sich zwar über eine SCSI-Schnittstelle auf der Karte anschließen, bei Übertragungsraten von etwa 350 KByte/sec ist hier jedoch Schluß.

Die Installation von Karte und Software geht - nicht zuletzt durch die deutsche Anleitung - problemlos vonstatten. Unter Windows bietet Logi mit Midisoft Recording Session einen



guten MIDI-Sequencer, ein Bearbeiten von Samples ist mit MCS Music Rack möglich. Recht gut gelungen ist die Sprachsynthese von BeST Speech Readout, das in akzentfreiem Deutsch Textdateien vorliest. Beim sonstigen Lieferumfang zeigt sich Logi aber eher knauserig: Weder Kabelmaterial noch ein Mikrofon findet der Käufer in der Verpackung. Von Vorteil ist freilich die Kompatibilität zum SoundBlaster-Standard sowie die Möglichkeit, die Karte über weitere Steckmodule zu erweitern. Für Spiele ist die Karte damit ohne Einschränkung zu empfehlen, lediglich der (Listen-)Preis von 549 Mark fällt arg happig aus.

Fazit

Nachdem die meisten Hersteller in der jüngsten Vergangenheit mit eigenen Wavetable-Lösungen experimentiert haben, wird jetzt klar: An den Klang der Roland Sound Canvas kommt kein anderer wirklich heran. Der im-

merhin schon vor drei Jahren alte Wavetable-Synthesizer von Roland dürfte - nicht zuletzt auch durch die Marketing-Power von Escam - in Spielerkreisen wie eine Bombe einschlagen. Wer noch keine Soundkarte mit Wavetable-Interface hat, sollte sich also schnellstens eine solche zulegen.

Ein solches Interface bietet - neben SoundBlaster und Sound Galaxy - auch die SoundWave 32+ SCSI von Orchid, die sich darüber hinaus durch die mit Hilfe des DSPs realisierbaren Klangeffekte auszeichnet. Eine günstige Gelegenheit, den PC von einer alten FM-Karte zu befreien, bietet auch TerraTec mit der Maestro 32, die voll kompatibel zur SoundBlaster ist und gleichzeitig im Wavetable-Bereich an die Roland-Karten heranreicht. Die AWE 32 verfügt dagegen über ein großes Potential im musikalischen Bereich, ist für Spielernaturen jedoch im Moment wegen zahlreicher Kompatibilitätsprobleme bei der Nutzung als General-MIDI-Karte ungeeignet.

Eine preisgünstige, allerdings weit unterhalb von Sound Canvas liegende Alternative bieten schließlich die auf dem OPL-4 basierenden Karten Audiotrix Pro Sonic 16 SCSI und SoundMan Wave. Wer schließlich auf einen Wavetable-Synthesizer verzichten kann und mit einer einfachen 16 Bit-Karte mit FM-Klang auskommt, sollte bei der preisgünstigen Media Vision Pro Sonic 16 SCSI zuschlagen.

Christian Späth

Bezugsadressen

Audiotrix Pro

Magic Music,
Schwabstraße 27, 74626
Bretzfeld-Schwabbach,
Tel. (07946) 776-8,
Fax (07946) 776-60

Sound Galaxy Nova 16

Aztech Systems GmbH,
Birkenstraße 15,
28195 Bremen,
Tel. (0421) 1 69 08 43,
Fax (0421) 1 69 08 45

Pro Sonic 16 SCSI

Media Vision Technology
GmbH,
Raiffeisenallee 16,
82041 München,
Tel. (089) 6 13 81-300,
Fax (089) 6 13 81-333

SoundBlaster 32 AWE

Creative Labs GmbH,
Münchenerstraße 16,
85774 Unterföhring,
Tel. (089) 99 28 71-0,
Fax (089) 99 28 71-22

Sound Canvas DB

Escam AG,
Tiergartenstraße 9,
64646 Heppenheim,
Tel. (06252) 709-0,
Fax (06252) 709-442

Sound System Maestro 32

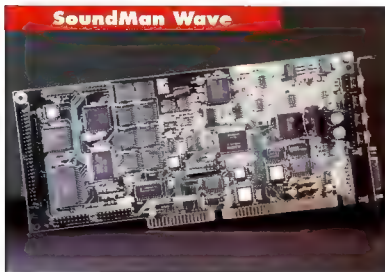
PC Management,
Tel. (0521) 75 15 53,
Fax (0521) 75 15 53

Sound Wave 32 SCSI Orchid

Orchid Technology GmbH,
Niederlöricker Straße 36,
40667 Meerbusch,
Tel. (02132) 80071,
Fax (02132) 80074

SoundMan Wave

Logi GmbH,
Gäbriele-Münter-Straße 3,
82110 Germering,
Tel. (089) 8 94 67-0,
Fax (089) 8 94 67-200

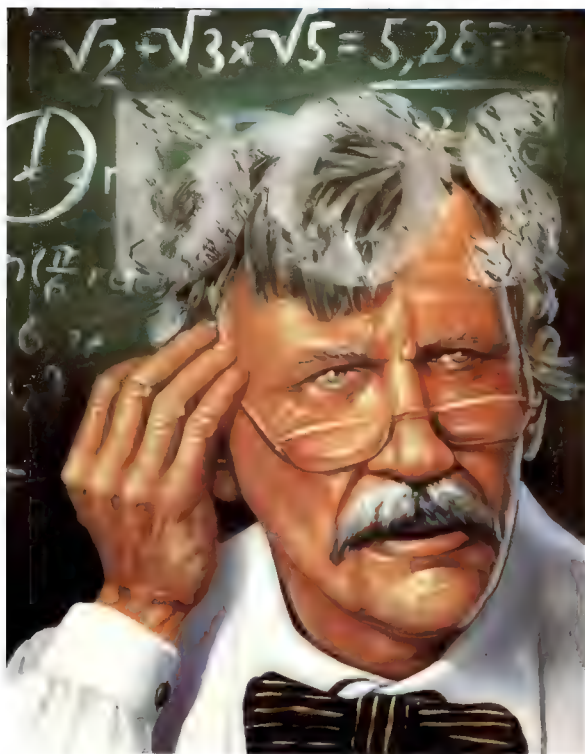


SCANDISK & CHKDSK

Wenn der PC mal abstürzt, dann meist ohne Vorwarnung, und manchmal auch, während Dateien geschrieben werden. In der Regel kommt man mit dem Schrecken davon, aber es kann in solchen Fällen vorkommen, daß anschließend die Dateistruktur auf der Festplatte Fehler aufweist. Diese konnten bislang mit dem DOS-Befehl CHKDSK erkannt und - sofern sie nicht schwerwiegender Natur waren - ausgemerzt werden.

Seit DOS 6.2 ist nun ein erweitertes Programm im Lieferumfang von DOS enthalten: SCANDISK. Bequemer zu bedienen und vor allem leistungsfähiger als sein Vorgänger, sollte es grundsätzlich anstelle von CHKDSK eingesetzt werden. CHKDSK hat nämlich so manche Einschränkungen: Einige Fehler werden zwar erkannt, können aber mit CHKDSK nicht behoben werden. Ein solcher Fall sind querverbundene Dateien (cross linked files), d.h. ein Bereich auf der Festplatte wird von zwei verschiedenen Dateien beansprucht. Erst SCANDISK ist in der Lage, diesen Fehler zu beheben, indem es den betreffenden Sektor für die zweite Datei dupliziert. In einem solchen Fall müssen Sie anschließend jedoch selbst herausfinden, welche von den zwei Dateien noch den korrekten Inhalt besitzt!

Glücklicherweise tritt dieser Fehler selten auf, häufiger finden sich sogenannte Verlorene Zuordnungseinheiten (lost clusters) auf der Platte, die unnötigen Speicherplatz belegen. Dieser im allgemeinen eher harmlose Fehler beschreibt die Tatsache, daß auf der Festplatte einige Sektoren noch als belegt gekennzeichnet sind, jedoch zu keiner Datei gehören. ScanDisk bietet in diesem Fall die Möglichkeit, diese Sektoren einer eigens angelegten Datei zuzuordnen. Falls es sich doch noch um wichtige Daten handelt, können Sie diese anschließend mit einem Editor bearbeiten und so retten.



Die wichtigsten Kommandos von DOS 6.2 und wie sie funktionieren

MS-DOS

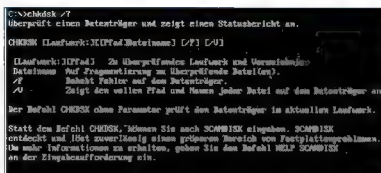
Es soll ja außer den Befehlen DIR und DEL noch weitere DOS-Kommandos geben, die sich sinnvoll einsetzen lassen. Besonders wichtig sind die zahlreichen Dienstprogramme, die dabei helfen, das System einzurichten und anschließend am Laufen zu halten. In unserem DOS-Workshop stellen wir Ihnen die wichtigsten Befehle vor - eine Art Survival-Crash-Kurs, der nicht nur für Einsteiger interessant sein dürfte.

Neben logischen Fehlern können mit ScanDisk auch Fehler auf der Oberfläche der Festplatte erkannt werden. Zu diesem Zweck wird eine Oberflächenanalyse angeboten, die jeden Sektor der Festplatte testet. Je nach Größe der Platte kann dies allerdings eine halbe Stunde oder länger dauern.

Wer weitere Informationen zur Bedienung von ScanDisk möchte, gibt den Befehl HELP SCANDISK oder SCANDISK /? ein. Auf diese Weise erfahren Sie insbesondere die zahlreichen Optionen; um zum Beispiel alle angeschlossenen Laufwerke zu testen, hat sich der Befehl /ALL als recht nützlich erwiesen. Außerdem ist ScanDisk in der Lage, die Datenintegrität von Laufwerken zu testen, die mit DoubleSpace komprimiert wurden.

DEFRAG

Nachdem Sie Ihre Festplatte auf mögliche Fehler untersucht haben, können Sie bei dieser Gelegenheit auch gleich nachsehen, wie stark die Platte fragmentiert ist. Mit diesem technisch klingenden Begriff wird - vereinfacht gesagt - die Unordnung beschrieben, die auf der Platte im Laufe der Zeit entsteht: Anfangs belegen Dateien aufeinanderfolgende Sektoren auf der Festplatte. Beim Starten von Programmen oder Laden von größeren Dateien führt dies zu Geschwindigkeitsvorteilen, da der Lesekopf der Festplatte sich seine Daten nicht von weit auseinanderliegenden Spuren zusammensuchen muß - im Laufe der Zeit tritt aber genau dieser Effekt ein. Durch das häufige Löschen und Neuschreiben von Dateien stehen immer weniger Sektoren direkt hintereinander für eine Datei zur Verfügung, was zu einer sogenannten Fragmentierung der Festplatte führt. Mit DEFRAG, das Sie übrigens sicherheitshalber nicht aus Windows starten können, wird der Grad der Fragmentierung erkannt und eine Optimierung angeboten. Neben einer kompletten Optimierung, die alle belegten Bereiche zusammenfaßt, lassen sich auch gezielt



Sorgte CHKDSK bei DOS 5.0 noch für reichlich Probleme, so sind diese bei DOS 6.0 behoben.

MSD klärt auf! Hier finden Sie wichtige Infos über Ihr System.



nur Dateien möglichst kompakt zusammenfassen. Nach dem Starten der Optimierung können Sie sich auf eine längere Wartezeit einrichten, zum Abbrechen kann zur Not die Taste ESC gedrückt werden. Auf gar keinen Fall sollten Sie während der laufenden Optimierung Reset drücken oder gar den Rechner ausschalten!

MSD

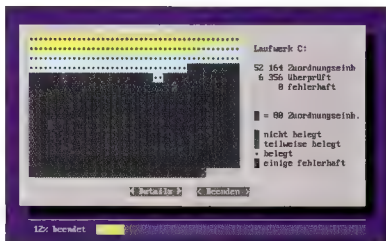
Mit Microsoft Diagnostics können Sie Ihren PC ganz genau unter die Lupe nehmen. Geben Sie dazu einfach nur den Befehl MSD ein und klicken Sie anschließend die entsprechenden Schaltflächen im Menü an. Informationen über den Computertyp, die eingesetzte CPU sowie die Art der Grafikkarte sind nur einige der vielen Optionen, die hier angeboten werden. Besonders interessant beim Einbau von neuer Hardware ist die Möglichkeit, über IRQ Status die derzeit belegten



IRQs aufzulisten. Doch Vorsicht: Nicht alle belegten Interrupts werden zuverlässig er-



Mit DEFRAG können Sie die Festplatte optimieren.



kannt! Im Zweifelsfall sollten Sie nachsehen, wie zum Beispiel Ihre Soundkarte wirklich konfiguriert ist. Unter C-Disk Drives finden sich genauere Daten über die angeschlossenen Massenspeicher. Hier wird die Kapazität der Festplatte sowie die Versionsnummer des CD-ROM-Treibers MSCDEX angezeigt. Weitere Informationen über die derzeit installierte Version von Windows erhalten Sie über den gleichnamigen Menüpunkt, wobei sich die hier gezeigten Informationen überwiegend auf Versionsnummern von Windows-Komponenten beziehen. Genauere Daten zur installierten DOS-Version liefert der Eintrag OS-Version, und über Memory wird die Speicherbelegung aufgelistet. Hier können Sie beispielsweise nach noch freien Speicherbereichen oberhalb der 640-KByte-Grenze Ausschau halten, um dort weitere Gerätetreiber zu installieren. Der Menüpunkt File beinhaltet schließlich noch die Möglichkeit zum Suchen von Dateien auf der Festplatte sowie eine Anzeige der wichtigsten Systemdateien wie CONFIG.SYS und AUTOEXEC.BAT.

Mit ScanDisk, MSD und Defrag haben Sie nun einige der wesentlichen Tools kennengelernt, die Sie unter DOS zur Fehlersuche und Systemoptimierung benötigen. Wie Sie unter DOS automatisch zu mehr Speicher kommen oder eine Multi-Konfiguration einrichten, erfahren Sie im nächsten Teil.

Christian Späth ■

Leserfragen

CD-ROM und SmartDrive

Ich habe gehört, daß SmartDrive ab DOS 6 auch CD-ROM-Laufwerke unterstützt. Von einer Beschleunigung ist jedoch nichts zu merken. Woran liegt das?

Zum einen bringt ein Caching von CD-ROMs nur bei wenigen Anwendungen einen spürbaren Geschwindigkeitsvorteil. Zum anderen müssen Sie darauf achten, daß in der **AUTOEXEC.BAT** erst **MSCDEX** und danach **SmartDrive** gestartet wird - sonst kann das gar nicht funktionieren.

Denkpause?

Vor kurzem bin ich auf MS-DOS 6.2 umgestiegen. Jetzt legt der Rechner bei jedem Reset eine Gedenkminute ein und verkündet dabei, daß er MS-DOS startet. Was kann ich tun, um wieder schneller durchzustarten?

Ganz einfach: Tragen Sie in die erste Zeile der **CONFIG.SYS**

SWITCHES=/F

ein. Am besten schalten Sie bei dieser Gelegenheit auch gleich den automatischen Speichertest von **HIMEM.SYS** aus. Ändern Sie dazu die entsprechende Zeile in **DEVICE=HIMEM.SYS /TESTMEM:OFF**

Keine Musik von CD

Ich habe vor kurzem ein CD-ROM-Laufwerk in meinen PC eingebaut. Alles funktioniert soweit, nur das Abspielen von Musik-CDs nicht. An der Soundkarte kann es auch nicht liegen, denn WAV- und MID-Dateien werden anstandslos wiedergegeben. Hat mir mein Händler vielleicht ein CD-ROM-Laufwerk angedreht, das keine Musik abspielen kann?

Keine Panik! Sehr wahrscheinlich hat das Problem eine ganz einfache Ursache: Audio-Tracks, die neben Datenspiuren auch auf mancher Spiele-CD zu finden sind, werden direkt vom CD-ROM-Laufwerk verarbeitet und in ein Tonsignal umgesetzt. Dieses wird nun nicht über das normale CD-ROM-Interface ausgegeben, sondern über einen speziellen Soundausgang, den Sie in die Soundkarte einspeisen müssen. An beinahe jedem CD-ROM-Laufwerk findet sich ein solcher drei- bis vierpoliger Anschluß auf der Rückseite, eine ähnlich aussehende Buchse dürfte auch auf Ihrer Soundkarte vorhanden sein. Wenn Sie Glück haben, war entweder im Lieferumfang der Soundkarte oder bei Ihrem CD-ROM-Laufwerk das richtige Kabel dabei. Dummerweise sind diese Kabel allerdings nicht genormt, es kann also gut sein, daß Sie zwar ein Kabel haben, damit aber nichts anfangen können. In diesem Fall sollten Sie genaue Typenbezeichnung von CD-ROM-Laufwerk und Soundkarte notieren und bei Ihrem Händler nach einem internen Audio-Verbindungskabel für CD-ROM-Laufwerk und Soundkarte fragen.

Haben Sie Fragen zu Soundkarte, CD-ROM-Laufwerk, DOS oder sonstiger PC-Technik? Schreiben Sie uns!

Die Adresse:

Computec Verlag
Redaktion: PC Games
Kennwort: Hardware
Isarstraße 32-34
90451 Nürnberg



Speicher defekt?

Beim Einschalten piepst mein PC, beklagt einen beschädigten CMOS-Speicher und verweigert das Booten. Ist mein Computer defekt?

Tja, Sie haben da ein kleines Problem. Der CMOS-Speicher enthält wichtige Informationen zur Konfiguration Ihres PCs, ohne die der Rechner nicht arbeiten kann. Normalerweise werden diese Informationen mit Hilfe einer Batterie auch dann erhalten, wenn der PC ausgeschaltet ist. Bei wüsten Hardware-Bastelorgien oder durch Entladung der Batterie verliert der PC in seltenen Fällen diese Informationen. Im Prinzip können Sie alle Angaben relativ leicht wieder eintragen, wenn Sie beim Starten durch Drücken der Taste **DEL** bzw. **ENTF** in das BIOS-Setup wechseln. Allerdings müssen Sie dazu wissen, welche Werte vorher dort standen - ohne diese Information haben bestenfalls Experten eine Chance. Daher unser Tip: Notieren Sie sich alle Werte des BIOS-Setups, solange Ihr PC noch funktioniert, dann haben Sie bei einem eventuellen Gedächtnisverlust der Maschine kein Problem.

Datei-Leichen von CD-ROM

Es passiert mir immer wieder, daß ich Programme, die von CD-ROM installiert wurden, nicht mehr von der Festplatte löschen kann. Mache ich etwas falsch?

Nein, das Problem liegt an der schlechten Angewohnheit mancher CD-ROM-Installationsprogramme, die auf Festplatte kopierten Dateien zu verstecken oder mit einem Schreibschutz zu versehen. Der Trick besteht nun darin, diese Attribute wieder zu entfernen. Wechseln Sie zu diesem Zweck mit Hilfe des Befehls **CD** in das entsprechende Verzeichnis und geben Sie dort **ATTRIB** ein. Damit werden auf einen Schlag alle Attribute aller Dateien in diesem Verzeichnis zurückgesetzt. Mit Hilfe von **DEL** und **RD** können Sie nun die nicht mehr benötigten Dateien und Verzeichnisse beseitigen. Alternativ können Sie auch **DELTREE** benutzen: Dieser neue Befehl löscht nicht nur ganze Verzeichnisse mitsamt den dort enthaltenen Dateien, sondern ignoriert auch Attribute wie den Schreibschutz.

Dell Dimension 4100V

Rakete mit DX4-Triebwerk

Der Spielefreak kommt heute kaum noch mit einem 33 MHz-486er aus, und selbst wer einen DX2/66 kauft, kann morgen schon von gestern sein. Da sollte man am besten gleich zu einem DX4-System greifen - und das gibt's zum Beispiel von Dell zum überaus attraktiven Preis.

Der als Local-Bus-PC ausgelegte Dimension 4100V verfügt über einen mit 100 MHz (!) getakteten Intel DX4-Prozessor, der in Verbindung mit einem auf der Hauptplatine integrierten Grafikchip von Cirrus Logic jedem 60-MHz-Pentium das Fürchten lehrt. Durch die beim DX4 eingesetzte neue Technologie - die CPU arbeitet jetzt mit 3,3 anstatt mit 5 Volt - wird außerdem eine geringere Stromaufnahme erreicht, die zu einer verminderten Wärmeentwicklung führt. Das nervtötende Surren, das die meisten Pentium-PCs dank des zusätzlichen Prozessor-Lüfters von sich geben, entfällt demgemäß. Der Dimension 4100V wird als

Komplettsystem mit Monitor, Tastatur, Maus, Lautsprecher, Soundkarte und CD-ROM-Laufwerk angeboten. Von überzeugender Qualität ist die Tastatur, die auch Vielschreibern ein angenehmes Feedback vermittelt. Der 15-Zoll-Monitor bietet ein gestochen scharfes Bild mit brillanten Farben, könnte jedoch etwas besser entspiegelt sein. Als Soundkarte setzt Dell die Sound Blaster 16 von Creative Labs ein, die aus Kostengründen ohne den (nur zur Datenkomprimierung bei der Aufnahme benötigten) ASP-Chip auskommt. Direkt über die Soundkarte läßt sich das CD-ROM-Laufwerk CR-563 von Matsushita/Panasonic betreiben, so

daß schließlich, da Festplatten- und Schnittstellen-Controller ebenfalls direkt auf der Hauptplatine integriert sind, nur ein Steckplatz von eben der Soundkarte belegt wird. Für Erweiterungskarten stehen damit noch zwei Local-Bus- und zwei der drei vorhandenen ISA-Slots zur Verfügung. Selbst im Vergleich zum DX2/66, der von kommenden

Spiele wie Wing Commander 3 wahrscheinlich als Mindestkonfiguration gefordert wird, ist nochmals eine drastische Erhöhung der Rechenleistung spürbar. Spiele wie 1942 - Pacific Air War von MicroProse erreichen selbst bei höchster Detailstufe eine einwandfrei fließende Animation. Mit 8 MByte Hauptspeicher und einer 340 MByte-Festplatte von Western Digital kostet das System inklusive Monitor 5.345 Mark - in Anbetracht der gebotenen Leistung sicher ein absolut fairer Preis. Kritikpunkte sind der mager Softwareumfang - außer Windows und DOS sind keine weiteren Applikationen enthalten - sowie die noch installierte alte Version 3.1 von Windows.

Christian Späthe ■



Wissenswertes zum DX4

Der DX4 ist das jüngste Mitglied von Intels 486er-Familie. Wie schon beim DX2 basiert die Geschwindigkeitssteigerung auf einer Vervielfachung der internen Taktfrequenz: Nach außen hin - also zum Beispiel beim Speicherzugriff - arbeiten DX2 und DX4 weiterhin mit 33 MHz, was für die Anbindung an den Local Bus auch sehr wichtig ist. Die eigentlichen Rechenoperationen laufen beim DX2 jedoch mit doppelter, beim DX4 mit dreifacher (!) Geschwindigkeit ab. Genaugenommen wäre die korrekte Bezeichnung für den DX4 also DX3, aber Intels Marketingstrategen haben da so ihre eigenen Ansichten. Wie auch immer: Der DX4 läuft intern mit 99 MHz und bietet dadurch nochmals einen deutlichen Performancegewinn gegenüber dem DX2. Außerdem wird der DX4 nur noch mit 3,3 statt mit 5 Volt gespeist, was die Wärmeentwicklung reduziert und einen zusätzlichen Lüfter trotz der hohen Taktfrequenz überflüssig macht.

Info Dell Computer GmbH,
Monzastraße 4, 63225 Langen,
Tel.: (06103) 971-100

Star Crusader

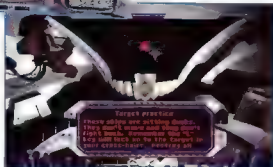
Kreuzritter

Mit einem Raumschiff gegen widerwärtige Außerirdische anzutreten, ist bestimmt nicht die neueste Idee, andererseits aber auch nicht die schlechteste. Star Crusader von Take 2 soll besser sein als Origins Strike und Wing Commander

zusammen und ganz nebenbei auch noch X-Wing von LucasArts schlagen - kann man sich sein Ziel noch höher stecken? Die spielbare Demoversion kann diese Ansprüche leider nicht erfüllen, aber noch ist ja bis September Zeit. Dann soll Star Crusader nämlich auf den Markt kommen - natürlich als „CD-ROM only“!



Star Crusader möchte sich mit den Großen messen.



The Hidden Below

Verstecktes Grauen

Bei den 3D-Action-Spektakeln ist immer noch kein Ende in Sicht. In den meisten Fällen handelt es sich aber um übelste Ausschußware, die nur mit dem festen Blick auf die schnelle Mark veröffentlicht wurde. Da macht The Hidden Below schon eine rühmliche Ausnahme. Es ist zwar nicht besonders schnell, und auch die Monster sind sehr spärlich gesät, aber trotzdem sinkt das Stimmungsbarometer nicht in eisige Regionen. Von der Atmosphäre her erinnert The Hidden Below stark an die erste Alien-Verfilmung. Mit langsamen

Schritten schleicht man durch die finsternen Gänge, ständig auf der Hut, nicht von einem biterbösen Alien eins auf die Mütze zu bekommen. Die erste Preview-Version fiel noch durch unglaublich lange Wartezeiten auf, was natürlich bei einem Action-Game besonders fatal ist. Das soll sich aber in der Endversion ändern, denn dann werden alle wichtigen Grafiken und Sounds auf die Festplatte gelegt.



Grafik und Scrolling sehen vielversprechend aus.



Phantasmagoria

Mammutwerk

Hui oder pfui? Bei interaktiven Filmen ist das ein schmaler Grat!



Sieras CD-ROM-Projekt Phantasmagoria nimmt immer mehr Gestalt an. Die neuen Screenshots zeigen aber auch nicht mehr als schon erhältliche interaktive Spielfilme. Hoffentlich hat dieses Mammutwerk mehr zu bieten als Quantum Gate & Co. Da es sich aber bei Sierra um erfolgreiche Adventureexperten handelt, kann man davon ausgehen, daß diesmal der spielerische Aspekt nicht zu kurz kommt.



MicroProse

Doppelpack

MicroProse bringt in den nächsten Tagen zwei echte Dumpingangebote auf den Markt. Formula One Grand Prix und David Leadbetter's Golf erscheinen unter dem Titel Sports CD Edition; Für Railroad Tycoon Deluxe und Civilization steht Sid Meier Pate. Kosten sollen beide CD-ROMs nur DM 89,-, so daß echte Simulations- und Strategiefans hier zwei Spiele für den Preis



von einem bekommen. Außerdem wird die CD-Version von Subwar 2050 als kleine Dreingabe auch noch die erste und bisher unveröffentlichte Missiondisk erhalten. Dieser Silberling schlägt dann mit DM 139,- zu Buche. Wer Subwar 2050 schon sein eigen nennt, wird sicher nur an der Diskette interessiert sein. Diese kommt etwas später auf den Markt und kostet voraussichtlich DM 79,-.

Ruff's Bone

Hundeknochen

Computer und Kinder. Viele Eltern schrecken davor zurück, ihre Kleinen noch im Kindesalter mit diesem „Gerät“ vertraut zu machen. Vielleicht, weil sie selbst ein wenig Angst vor dieser neuen Materie haben? Egal, Tatsache ist, daß man im späteren Berufsleben an einem Computer nicht mehr vorbeikommt. Gerade aus diesem Grund sollte man sich überlegen, ob man seinen Nachwuchs nicht doch spielerisch an dieses Hilfsmittel gewöhnt. Bestens dazu geeignet sind natürlich Education Games - und die treten in letzter Zeit ja en masse auf. Ruff's Bone erzählt die Story eines niedlichen Hundes, der auf der Suche



nach seinem Knochen zwölf verschiedene Bildschirme „beschnuppern“ muß! Wenn weiterhin so viele Education Games erscheinen, so können wir Ihnen Ruff's Bone bestimmt in einem weiteren (Seite 122) Special vorstellen.

NUR
WER
SEINE
ANGST
BESIEGT
KANN
ES
VERNICHEN



AB JULI AUF
IHREM PC!

REVIEW

Outpost

Außenseiter

Lang hat's gedauert, nun ist es endlich da: Sierra verläßt mit Outpost die ausgetretenen Adventure-Pfade und macht einen Abstecher ins Strategie-Genre. – Ein ehemaliger NASA-Mitarbeiter beamt SimCity 2000 kurzerhand ins Weltall.

Wenn einer eine Reise tut...



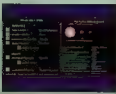
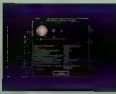
Bevor es losgeht, müssen Sie zahllose Entscheidungen treffen: Wen nimmt man mit, wen läßt man zu Hause? Paßt der Wettersatellit noch in den Koffer, oder hat ein zusätzliches



Freßpaket auf dem Dachgepäckständer Platz? Solche und ähnliche Fragen müssen Sie gewissenhaft abwägen, denn die Ladekapazität Ihres Raumschiffs ist begrenzt.

Nach der Auswahl des Planeten aus 21 möglichen Sternensystemen können Sie vorab Informationen über die Lebensbedingungen des Gestirns abrufen.

Mit Sonden und Satelliten untersuchen Sie den fremden Himmelskörper nach den vorhandenen Rohstoffen, biologischen, chemischen, physikalischen und vielen anderen Gesichtspunkten. Dann schicken Sie eine ALPHA-Einheit auf Ihren auserkorenen Stern, die automatisch für die nötige Energie und einige grundlegende Versorgungseinrichtungen sorgt. Sobald die Anlage funktioniert, können Sie mit den ersten Aushubarbeiten beginnen.



Es war einmal vor vielen Jahren, da gab es in Kalifornien ein kleines, putzmunteres Softwarehaus, das sich Maxis nannte und ein Spiel mit dem hübschen Namen SimCity programmiert hatte. Und weil es sich so gut verkaufte, legte der große Zauberer Will Wright noch eins drauf: Eine

Zusatzdiskette mit dem Titel „Architecture I“ verwandelte das Städtchen in eine Mondlandschaft, mit Mondhäusern, Mondfabriken und Mondautos. 1994, also fünf Jahre später, wiederholt sich das Märchen von damals. Im Frühjahr dieses Jahres wurde SimCity 2000 veröffentlicht und kassierte von der



Diese Übersicht ist für Ihre Kolonie essentiell: Haben die Bewohner genug zu essen? Sind sie gut untergebracht? Wie steht's um die Moral?



Ein Vulkan bricht aus - natürlich eindrucksvoll untermauert von einem kurzen Videoclip.

PC Games eine Spielspaß-Traumwertung von 94 %. Daß dieses Urteil mehr als gerechtfertigt war, beweist allein schon die ungewöhnlich lange Präsenz auf Platz 1 in den Media Control-Charts. In der beliebten Serie „Oft kopiert, nie erreicht“ versucht sich Sierra unter Leitung von Bruce Balfour an einer „Cover-Version“ im Weltraum und verpaßt der Simulation den hübschen Namen Outpost.

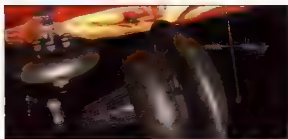
Weltuntergangsstimmung

Es kann passieren, was will, es gibt immer einen, der es kommen sah. Schon viele halbseidene Propheten haben der guten alten Erde ihr Ende vorhergesagt, aber glücklicherweise haben sich alle Schwarzseher um ein paar Jährchen verrechnet. Bei Outpost können Sie jetzt schon mal für den Ernstfall üben, denn für das nächste Jahrtausend zeichnet sich fol-

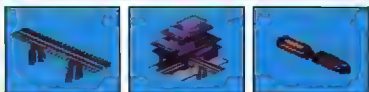
gendes Schreckensszenario ab: Der voluminöse Asteroid „Vulkans Hammer“ rast geradewegs auf den blauen Planeten zu. Zufällig haben Sie ein gigantisches Raumschiff im Orbit geparkt, das zum Zeitpunkt des Unglücks gerade am Jupiter „aufgetankt“ wird. Währenddessen tobt auf der Erde bereits das Chaos, und es ist nur noch eine Frage der Zeit, bis die Weltkugel explodiert. Also heißt es Kofferpacken, ein lauschiges Plätzchen auf der Milchstraße suchen und auf bessere Zeiten hoffen.

Mit 200 Mann Besatzung treten Sie als Kommandant die Reise zu einem neuen Planeten an. Nach der 50 Jahre dauernden Fahrt haben Sie Ihr Ziel endlich erreicht. Mit notdürftigen Mitteln beginnen Sie, eine bewohnbare Siedlung auf dem ungastlichen Gestirn aufzubauen. Die Hälfte Ihrer Untertanen macht sich jedoch selbstständig und installiert eine eigene Rebellenkolonie, die Ihnen zukünftig Platz und Ressourcen streitig machen wird.

Outpost geizt nicht mit optischen Reizen: Genau einhundert SVGA-Videos werden im Laufe der Handlung abgespult.



In letzter Minute...



... hat Sierra einige ursprünglich vorgesehene Features auf einen späteren Zeitpunkt verschoben. Beispielsweise sollte eine Monorail durch die Gegend tuckern und Rohstoffe sowie Passagiere befördern - ersatzlos gestrichen! In den BMP-Dateien gibt es auch schon fertige Grafiken für Straßen, Brücken usw., nur gebaut werden können sie nicht. Den Handel mit anderen Völkern hat man komplett herausgenommen, ebenso wie einige Funktionen, die die eingebaute „künstliche Intelligenz“ betreffen.

Anstatt ein vollständiges Spiel auf den Markt zu bringen, verdient Sierra lieber an den Zusatzdisketten. Bei einem Erfolg von Outpost sind drei „Expansionsmodule“ angedacht, die vermutlich schon fast fertig in den Schubladen liegen. Im Handbuch wird das erste Add-on bereits für Ende 1994 angekündigt: Es kommen neue Sternensysteme hinzu, ein Terraineditor (aha!) läßt Sie Ihren eigenen Planeten entwerfen, und Teil 3 wird Ihnen endlich Handel und Handel, also auch Kriege mit Außerirdischen, erlauben.



Wenn Ihre Führungskünste nichts taugen, laufen auch einige Dauernörgler zur Konkurrenz über.

Der Mann im Mond

Allererste Bürgerpflicht wird es sein, kleine Roboter loszuschicken, die die lebensnotwendigen Mineralien und Metalle abbauen. Mit Minenfahrzeugen buddeln Sie in die Tiefe, um dort auf insgesamt vier Ebenen Wohnungen, Fabriken und Krankenhäuser einzurichten. An der Oberfläche entstehen Kraftwerke, Lagerhallen, landwirtschaftliche Gebäude und Transporttunnel. In Universitäten und

VERKOSOF

21244 Buchholz / Nh.
Veronika E. Kowitz, Steinhilber Str.81g
Tel. 04181 - 8892 Fax 97868

	PC	CD-ROM
Airbus A320 Europa	DA 67 95	67 95
Airbus A320 U.S.A.	DA 87 75	87 75
Anastasi	DV 67 95	87 75
Battle Isle 2	DV 80 98	87 75
Burning Steel 2	DVEA 87 75	67 95
Burntime	DV 80 98	80 98
Das Schwarze Auge	DV 80 98	87 95
Das Schwarze Auge 2	DV 80 98
Day of the Tentacle	DV 87 75	94 49
Der C.O.U.	DV 80 98	80 98
Der Schutz am Silbersee	DV 87 75
Die Stadler	DV 80 98
Duke Nukem II	DA 59 50
Einschkei Manager	DV 80 98
Elite 2 - Frontiers	DV 67 95	67 95
Epic Pinball 1 + 2	EA 69 50
Goblints 3	DV 80 98	101 52
Halloweas Harry	DA 52 50
Landis of Love	DV 62 98	94 49
Lezmanns 2	DA 80 98	62 98
Mad News *	DV 80 98	87 75
Magix of Endoria	DV 80 98	94 49
Monster Bash	DA 52 50
Pirates Gold	DV 94 49
Prince of Persia 2	DA 67 95
Privateer	DA 87 75	101 52
Raptor	DA 59 50	60 30
Rainald Tycoon Deluxe	EA 80 98
Reamonn	DV 24 48	74 48
Shadow Caster	DA 44 18	94 49
Sim City 2000	DV 87 75
Snake Commander	DA 87 75	87 75
Syndicate	DV 80 98	94 49
Tie Fighter *	EA 87 75	87 75
T.F.X.	DA 87 75
Ultima Underworld II	DA 74 48	87 75
Ultima VIII - Pagan	DV 87 75	114 74
UFO - Enemy Unknown	DV 94 49	94 49
Wing Com. 2 + SAP	DV 67 95
Xargen	DA 52 50
X-Wing	DA 87 75
Zeppelin - Giants of Sky	DV 80 98	87 75

Weitere Spiele verteilte!
Druck und Pressemateriale verschoben
Tafelrunde Bestell- und täglich von 9.00 - 22.00 Uhr
Verkaufsstellen: Verlags-Schöckel & Co.
Nachnahme 10 - DM + 3 DM Zuzahlung

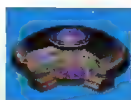
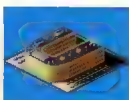
Outpost und SimCity 2000: Das Duell der Giganten

Um Ihnen einen Eindruck zu vermitteln, wie sehr sich die beiden Simulationen ähneln, haben wir eine Gegenüberstellung arrangiert. Dies ist allerdings nur ein kleiner Ausschnitt

der Möglichkeiten; tatsächlich ist Outpost etwas komplexer als sein großes Vorbild und hält den Spieler durch die „Laboratory“-Funktion bei Laune.



Fusionsreaktor



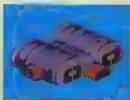
Stadion



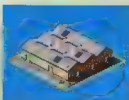
Fabrik



Wohnbereiche



Lagertanks



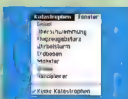
Universität



Polizeistation



Katastrophen



Labors tüfeln Wissenschaftler an neuen Technologien, die Ihrer Kolonie zugute kommen und das Überleben in der fremden Umgebung erleichtern sollen. Neun verschiedene Wissenschaften (Biologie, Chemie, Physik, Mathematik usw.) mit 44 Teilbereichen wollen erforscht werden; dies kostet zum einen unendlich viel Zeit und zum anderen jede Menge Energie in Form von Arbeitskraft und Rohstoffen. Dennoch lohnt es sich, in die Laboratorien zu investieren: Die Fabriken werden effizienter arbeiten, und neues technisches Gerät kommt hinzu. Damit Ihre Kolonie wächst und gedeiht, müssen Sie Ihre Untertanen motivieren, um genügend Nachkommen zu „produzieren“. Dies darf durchaus wörtlich genommen werden: Am Anfang kommen beängstigt viele Bewohner um; daher müssen Sie die Geburtenrate künst-

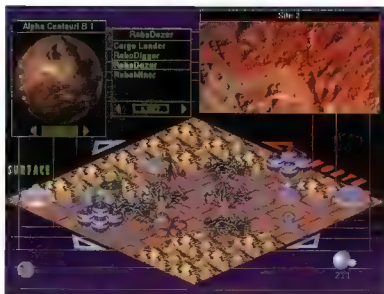
lich steigern. Für solche Zwecke bestens geeignet sind die „Rotlichtviertel“, die jedoch auch die Kriminalität magisch anziehen.

Atemberaubend

Outpost ist ein 100%iges Windows-Spiel - mit all seinen Vor- und Nachteilen. Bei 386er-Besitzern mit Windows-Allergie schrillen die Alarmglocken diesmal umsonst, denn Sierras neues Paradepony umgeht diese Bremse recht geschickt. Das Spiel läuft nicht wie die meisten anderen Programme dieses Genres in Echtzeit ab. Stattdessen können Sie in jeder Runde bauen und planieren, was das Zeug hält. Erst wenn Sie mit allen Einstellungen zufrieden sind, klicken Sie auf einen Button, und die Änderungen treten in Kraft. Um z. B. ein Segment zu bulldozern, benötigen Sie im Durchschnitt zwei bis drei Run-

den - je nach Gelände. Was Outpost aus der Masse der Strategiespiele heraushebt, ist das hohe Niveau der Grafik. Während Ihrer Tätigkeit werden Sie von exakt 100 3D-Studio-Animationen unterbrochen, die

zwar meist recht kurz, dafür aber technisch von einer brillanten Qualität sind. Für ungetrübten Genuß sollten Sie jedoch alle Tricks auffahren, die DOS und Windows zu bieten haben: Smartdrive für das CD-ROM-Laufwerk, großzügig bemessene Auslagerungs-Datei usw. Auf der CD-ROM werden sämtliche Grafiken als hochauflösende BMP-Bilder gespeichert. Allerdings sehen die Bauwerke bemerkenswert einfallslos aus: Wo Maxis mit quetschbunten und detailverliebten Gebäuden lockt, darf man sich bei diesem Spiel durch eine menschenleere und landschaftlich karge Umgebung klicken, was natürlich thematisch bedingt ist. Da sich das Leben im Inneren der Kolonie abspielt, halten sich die Animationen sehr in Grenzen; dadurch wirkt Outpost etwas steril und bei weitem nicht so attraktiv wie Will Wrights Geniestreich. Über die Benutzeroberfläche muß man nicht viel erzählen, denn die hält sich an die Windows-Konventionen und entspricht in den meisten Belangen SimCity 2000 (3D-Grafik, Untergrundansicht, verkleinerte Übersichtskarte usw.) - mit einem Unterschied: Gebäude und Fahrzeuge wählen Sie aus einer Scroll-Liste, was sehr mühselig ist. Hier wäre eine Iconleiste zweckmäßiger gewesen. Rund 450 WAV-Dateien werden Sie zu Gehör bekommen; das Repertoire reicht von der lustlos dahinplätschernden Musik bis hin zu einigen Dutzend Funkgesprächen.



Stockt der Nachschub mit Mineralien und Metallen, fallen die Gebäude in sich zusammen.

Inspektor Zebok: Das Erbe

Alles klar, Herr Ko

Oh je, schon wieder ein selbsternanntes „interaktives Multimedia-Adventure“! Der in Sachen PC-Spiele bislang noch sehr jungfräuliche bhv-Verlag schickt seine Eigenproduktion Inspektor Zebok auf drei randvollen CD-ROMs ins Rennen.

Der erste Fall, den Sie lösen müssen, lautet: Wie bringe ich meiner Familie schonend bei, daß ich schon wieder einen neuen PC brauche? Ein 386 DX mit 33 MHz (absolutes Minimum!), SVGA-Karte, Windows-kompatibler Soundkarte, Double

Speed-Laufwerk, 18 MB Festplattenspeicher und 8 MB RAM sollte Ihren Schreibtisch zieren, wenn Sie sich für dieses Adventure entscheiden. Zusätzlich benötigen Sie Windows 3.1 und eine Maus. Wohl gemerkt: Das sind die Mindestvoraussetzungen, damit das Programm überhaupt läuft.

Dann müssen Sie bei

Ihrem Software- oder Buchhändler nur noch 139,- DM als „Kautions“ hinterlegen und Sie sind stolzer Besitzer eines der zur Zeit ungewöhnlichsten Spiele. Schon die Aufmachung sticht zwischen den üblichen Pappschachteln hervor: In einer nachempfundenen Filmdose aus Blech befinden sich neben der Anleitung die drei Silberlinge, auf denen rund drei Stunden Videofilme im AVI-Format gespeichert sind.

Inspektor Zebok hat es sich in seinem Korbessel gemütlich gemacht (links).

Im Hauptmenü können Sie u. a. auf das Intro zugreifen und Spielstände speichern (unten).

Nur vom Feinsten

Bei der Kreation der Figur „Inspektor Zebok“ hat man sämtliche gängigen Klischees hineingepackt, die einen durchschnittlichen TV-Kommissar auszeichnen: Der smarte Held trägt den klassisch-gediegenen Schimanski-Schlapper-Look, geht nie ohne Hut aus dem Haus und ist hartnäckiger Verfechter des Dreitagebarts. Unermüdlich jettet er mit seiner Nobelkarosse zwischen Büro, Wohnung und Totort hin und her. Bei seinem ersten Fall geht es um einen Toten, der in einem Zug aufgefunden wird und anscheinend einen Herzinfarkt erlitten hat.

Doch im Laufe der Ermittlungen stellt sich heraus, daß es sich dabei um einen amerikanischen Notar handelt, der im Auftrag eines schwerreichen Familienclans ein wichtiges Testament überbringen sollte. Natürlich ist das Schriftstück wie vom Erdboden verschwunden.

Der Krimi beginnt im Münchner Hauptbahnhof, als der Notar nur noch den Tod des Notars feststellen kann. Mitsamt seinen sechs Assistenten untersucht der Inspektor das Abteil und verhört Verdächtige, die sich „zufällig“ im gleichen Waggon aufhalten. Aus Zeugenaussagen und gefundenen Gegenständen ergibt sich so Stück für Stück ein Mosaik, das schließlich auf die Spur des Mörders führt.

Selbstbedienungsladen

Wie es sich für ein Windows-Adventure gehört, wird die gesamte Steuerung über die Maus abgewickelt. Eine Handvoll selbstklärender Icons



mmissar?

genügt, um Zeugen zu befragen, Anweisungen zu geben und Räume zu untersuchen. Je nachdem, wie Sie auf ein bestimmtes Ereignis reagieren, verhalten sich Ihre Mitmenschen anders. Bei ungeschickten Aktionen werden Sie von Ihrem Vorgesetzten zur Schnecke gemacht, oder der freundliche Herr von der Spurensicherung macht Sie höflich darauf aufmerksam, daß seine Kamera in Reparatur ist („Jetzt nicht!“). Unter den insgesamt 40 Charakteren finden sich zwielichtige Ganoven ebenso wie aufdringliche Pressefritzen und charmante weibliche Wesen, die dem Helden schöne Augen machen. Aber Vorsicht: Wenn Sie sich per Mausclick auf ein Techtelmechtel einlassen, werden Sie von Ihrem Chef eigenhändig suspendiert. Harmloser sind hingegen urige Gestalten, die der Handlung den nötigen Pfiff verleihen („I bin a Bayer, host mi?“). Ganz im Gegensatz zu den LucasArts-Adventures kann es Ihnen bei Inspektor Zebok sehr wohl passieren, daß am Anfang ein wichtiges Utensil übersehen wurde. Oder bei einem Gespräch haben Sie nicht rechtzeitig nachgehakt, so daß

Ihnen am Schluß einer der insgesamt zwölf Hinweise fehlt. Pech für Sie - in beiden Fällen müssen Sie zu einem früheren Zeitpunkt wieder einsteigen (fragt sich nur, wo).

Kinderkrankheiten

Jede noch so unbedeutende Handlung wird mit einem Videofilm dokumentiert. Dessen Qualität ist zwar softwaremäßig in drei Stufen wählbar, hängt jedoch in hohem Maße von Ihrer VGA-Karte und dem verwendeten PC ab. Bei den kurzen Clips darf man natürlich keine hollywoodreife Vorstellung erwarten, aber die Vielzahl der Schauplätze und die Bandbreite der Darsteller machen das Spiel sehr abwechslungsreich. Leider gehört das Adventure nicht unbedingt zu den schnellsten seiner Zunft: Die Ladezeiten von Festplatte und CD-ROM sind zum Teil unerträglich lang. Motivationskilling wirkt sich auch die ständige Wiederholung der Filmchen aus; hängt man an einer Stelle fest, wird ein und derselbe Clip immer und immer wieder gezeigt.

Petra Maueröder ■



Was dem Derrick sein BMW, ist dem Zebok sein Mercedes.

Vierzig Darsteller und somit verdächtige können per Mausclick befragt werden.

Am rechten Bildschirmrand haben Sie ständigen Zugriff auf Ihre Assistenten (unten).



Statement

Während des Tests von Inspektor Zebok bildete sich des öfteren Angstschweiß auf meiner Stirn: Wird meine Festplatte dieses Spiel überleben?

Und vor allem: Werde ich dieses Spiel überleben? Für Videoclips, in denen Zebok die weltbewegenden Worte „Und was jetzt?“ spricht, wartet man locker fünf bis zehn Sekunden, ehe man wieder ins Geschehen eingreifen kann. Dafür schaufelt die Festplatte megabyteweise Bild- und Tonmaterial von einem Sektor in den anderen - und wir haben ja eigentlich ein CD-ROM-Spiel vor uns! Den Pioniergeist von bhv in Ehren, aber bei der geplanten Fortsetzung sollten zumindest die Grundregeln eines guten Adventures beachtet werden. Es wäre schade, wenn die aufwendige Präsentation und die vielen guten Ideen erneut von solchen Patzern zu nichts gemacht würden wie im vorliegenden Fall.



SPECS & TECS

EMS	AdLib
386 cp	Soundblaster
MD 18 MB	Roland
CDxxx MB	General Midi
MEM640 KB	VGA
Audio	SVGA

BESONDERHEITEN

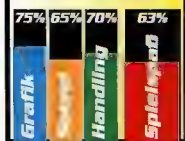
- 8 MB RAM erforderlich

CD-ADVANTAGE

gut

RANKING

Adventure



PREIS lt. Hersteller ca. DM 139,-

HERSTELLER bhv Verlags GmbH

Theme Park

Schillerndes Vergnügen

Mit der CD-ROM-Version von unserem Spiel des Monats geht's auf Ihrem PC rund: Dreierlooping und Karussells erwarten Sie in der originellsten Wirtschaftssimulation seit Mad TV.

Was ist der Unterschied zwischen Casanova und Bullfrog? Casanova nutzte seine Chancen. Das britische Programmiererteam hingegen verstand wie etliche prominente Hersteller zuvor die Möglichkeit, die CD-ROM in gebührendem Maße zu nutzen. Über einige grafische Gags kamen Peter Molyneux und seine Truppe leider nicht hinaus. Na gut, das Intro wurde stellenweise etwas aufgebohrt. Die winzigen Unterschiede im Detail merkt man aber wirklich nur, wenn man sich beide Versionen unmittelbar hintereinander anschaut. Zusätzlich kann man bei einer Handvoll Attraktionen „mitfahren“: In der Achterbahn, auf dem Go-Kart-Parcours usw. dürfen Sie Ihre Runden drehen. Sogar Rutschpartien durch die Riesenschlange oder einige Kapriolen auf der Hüpfburg sind möglich. Dabei wird die tatsächliche Umgebung nicht berücksichtigt, d. h. die Fahrt sieht bei jedem Neustart gleich aus. In allen Fällen wurden die Grafiken mit 3D-Studio von Autodesk gerendert.



Auch ein Spaziergang im Spukhaus ist möglich.

Wenn Sie sich das ruckelnde Scrolling durch ständiges Nachladen ersparen möchten, empfehlen wir unbedingt ein Double Speed-Laufwerk und einen 486er mit mindestens 50 MHz. Bullfrog hat sich mit den Zugaben sichtlich viel Mühe gegeben, aber: Diese sensationellen Animationen sind allesamt Einwegprodukte. Nach dem ersten Staunen halt man sie nur noch aus der Mottenkiste, wenn man Kollegen und Freunde beeindrucken möchte.

Pentium recommended

Was Theme Park von einer 100%-Wertung trennt, sind vor allem technische Mängel: Die Grafik ist zwar sehenswert, aber nach wie vor elendig lahm. Das CD-ROM-Laufwerk tut sein übriges, um das Geschehen zu verzögern, wo es nur kann. Vor allem das Tempo in der Super VGA-Einstellung ist selbst mit High-End-PCs eine Qualerei für Prozessor und Spieler. Wer einen mehrstündigen Dauertest ohne bleibende Schäden überstehen will, tut gut daran, wenn er den nervenden Sound komplett ausschaltet. So toll sich Musik und Effekte anfangs anhören und wie putzig die kleinen Besucher über die Pfade marschieren: Hinter Theme Park steckt eine herkömmliche Wirtschaftssimulation, die mit grafischen Schmankerln bis zum Geht-nicht-mehr aufgepumpt wurde.



Das Hauptmenü ist quasi die Eintrittskarte in die bunte Welt des Entertainments. Mit Ihrem Budget finanzieren Sie Inventar und Personal eines Freizeitparks und kümmern sich um die Instandhaltung sowie den Ausbau der Anlage. Ein funktionales Wegenetz leitet Ihre Besucher zu den tollsten Attraktionen und zu den teuersten Würstchenbuden. Profis handeln mit Aktien der Konkurrenz und ordern Safts und Cola auf dem Großmarkt.

Bei der Idee kann man also wirklich nicht meckern, denn die verdient allen Unkenrufen zum Trotz das Prädikat „Genial“. Da einem die 3D-Sequenzen während des Spiels rein überhaupt nichts bringen

und auch der Sound keine Aufwertung erfährt, spendieren wir lediglich einen zusätzlichen Sympathie-Pluspunkt für die Bullfrog-Grafiker.

Petra Maueröder ■



Hübsche Grafik, aber leider können Sie bei der Go-Kart-Fahrt nicht eingreifen.

SPECS & TECS

EMS	AdLib
386er or	SoundBlaster
HD 2 MB	Roland
CD170 MB	General MIDI
MEM 777 KB	VGA
Audio	SVGA

BESONDERHEITEN
• Double Speed-Laufwerk empfohlen

CD-ADVANTAGE
befriedigend

RANKING

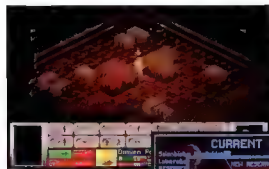
Simulation			
80%	80%	70%	86%
Grafik	Handling	Spieldesign	
PREIS lt. Hersteller ca. DM 120,-			
HERSTELLER Bullfrog			

UFO CD - Enemy Unknown

Übermenschlich?

Für ein Softwarehaus wie MicroProse gehört es schon fast zum guten Ton, jedes erschienene Spiel

auch auf CD-ROM zu veröffentlichen.



Keine neuen Animationen bei UFO CD-ROM.

Rufen wir es uns ins Gedächtnis zurück. Eine CD ist ein Speichermedium, auf welchem bis zu 650 MB Daten gespeichert werden können. Warum bitteschön haben einige Hersteller aber immer noch nicht kapiert, daß man diesen Platz auch füllen sollte (ja, Sie haben recht gehört, liebe Programmierer: füllen)?! Wenn wenigstens ein erweitertes Intro, Zwischensequenzen oder Sprachausgabe bei UFO dabei wären.

Codeabfrage auf CD?

Nein, wir haben es bei UFO CD einfach mit einer installierten Diskettenversion zu tun, die

auf die CD gepreßt wurde. Selbst die Verzeichnisse, die bei der Diskettenversion die Spielstände abgespeichert wurden, sind verdächtigweise mit auf der CD gelandet. Doch das Beste ist, daß sogar die Codeabfrage im Spiel gelassen wurde... Wie gesagt, hat sich bei der CD-Version absolut nichts geändert. Noch immer müssen Sie Jagd auf die Außerirdischen machen, die sich die Erde untertan machen wollen. Spaß macht's auf jeden Fall, wenn auch die CD-Version absolut unnötig ist.

Lars Geiger ■

Lilil Divil CD

Teuflische Pizza

Lilil Divil ist wieder da! Jetzt versucht der kleine Teufel, auf dem CD-ROM durch insgesamt fünf Level die Oberwelt zu erreichen, wo ihn wieder eine große Pizza erwartet.

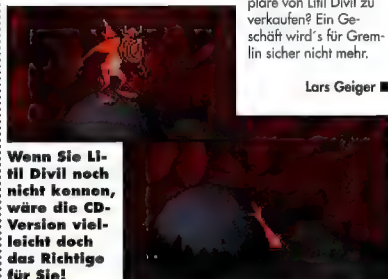
Sie steuern den kleinen Teufel Mutt durch die genannten fünf Level, wobei Sie in über 40 Zimmern unterschiedliche Rätsel lösen müssen. Das Ganze wird durch eine famose Grafik mit umwerfenden Animationen untermalt. Die Animationen des kleinen Teufels sind aus einer Unzahl Bildern aufgebaut und sehen sehr real, sprich teuflisch aus. Stellen Sie sich einmal einen Teufel vor, der aus dem Wasser steigt und sich wie ein Hund schüttelt, und Sie werden verstehen, warum ich diesem

Spiel eine Lachwertung von 100% geben würde, wenn es sie gäbe.

CD-ROM

Wie gerne würde ich hier etwas schreiben! Aber wieder einmal muß ein Hersteller zeigen, wie gut sich eine installierte Diskettenversion auf CD macht. Immerhin kann Lilil Divil von CD gespielt werden, so daß nur 1 MB Speicher auf der Festplatte verwendet wird. Aber ob das ausreicht, nach einem halben Jahr noch Exemplare von Lilil Divil zu verkaufen? Ein Geschäft wird's für Grem-lin sicher nicht mehr.

Lars Geiger ■



Wenn Sie Lilil Divil noch nicht kennen, wäre die CD-Version vielleicht doch das Richtige für Sie!

SPECS & TECS

EMS	AdLib
386 er	SoundBlaster
HD 1 MB	Roland
CD 12 MB	General Midi
MEM 570 KB	VGA
Audio	SVGA

BESONDERHEITEN
- installierte Diskettenversion
- Codeabfrage

CD-ADVANTAGE ungenügend

RANKING Strategie



PREIS lt. Hersteller ca. DM 120,-

HERSTELLER MicroProse

SPECS & TECS

EMS	AdLib
386 er	SoundBlaster
HD 1 MB	Roland
CD 33 MB	General Midi
MEM 600 KB	VGA
Audio	SVGA

BESONDERHEITEN
- nicht besser als Diskettenversion

CD-ADVANTAGE ungenügend

RANKING Adventure



PREIS lt. Hersteller ca. DM 100,-

HERSTELLER Grem-lin

Die PC Games-Mailbox

All new!

Nach einem dreimonatigen Testlauf können wir Ihnen nun die offizielle PC Games-Mailbox präsentieren. Mit neuem Menüsystem und einem schier grenzenlosen Datenarchiv!

Endlich ist es soweit, die offizielle PC Games-Mailbox ist on line. Die ultimative Adresse für Software aus über 200 Bereichen, Tips & Tricks, Testberichte frisch vom Redaktionsticker, Onlinespiele, Informationen, Computerbörse und viele weitere interessante Teilbereiche. Trotz des umfangreichen Angebots sensationell übersichtlich und somit auch für Einsteiger uneingeschränkt empfehlenswert. Absolut freier Zugriff für jedermann auf aktuelle Demos, Sharewarespiele, Bugfixes, Updates und Screenshots der in PC Games getesteten Spiele für 20 Minuten täglich. Selbstverständlich können Sie für einen kleinen Unkostenbeitrag registrierter Kunde werden und so richtig aus dem vollen schöpfen. Dann steht Ihnen das Gesamtangebot von Tools, OS/2-, Windows-, Terminal-, DOS-, Antiviren-, Grafik-, Linux- und Programmierfiles bis hin zur gut sortierten Spielereihe zur Verfügung. Was das reicht noch nicht? O.K., wie wäre's denn mit möglichem Faxversand, Fidonetz-



zugriff und Hardware sowie Spitzensoftware zu Sonderkonditionen. Klar, in Zukunft gibt es in der Box Originalspiele aller bekannten Hersteller mit Lieferzeiten von 30 Minuten. Ziehen Sie sich Ihre Version des gewünschten Spiels, und los geht's. Handbuch, Verpackung und Zubehör erreichen Sie binnen dreier Tage auf dem Postweg. Öffnungszeiten 24 Stunden täglich! Die Lösung gegen langweilige

Abende oder streikende Postbeamten! Weiterhin kommen Wettbewerbe und Simulationsprogramme, bei denen Sie Ihr Können unter Beweis stellen müssen, um dann als Sieger eine der ausgeschriebenen Reisen zu gewinnen. Wie lang wollen Sie denn noch diesen vergleichsweise langweiligen Text lesen? Modem anwerfen und anrufen! Nur so erfahren Sie die ganze Wahrheit...

Achtung!

Die alte Mailboxnummer ist nicht mehr gültig!

einmalig dazu

9.600 Modem für 199.-
(intern),
14.400 Modem für 299.-
(intern/extern)

Zugriffsberechtigungen

■ Jeder	20 Minuten (Games 1 & Infos & Tips)	DM 0/Monat
■ User1	45 Minuten (Alle Bereiche)	DM 8/Monat
■ User2	90 Minuten (Alle Bereiche)	DM 11/Monat
■ Profi	120 Minuten (Alle Bereiche)	DM 14/Monat

32 heb' ab!



Heb' jetzt ab mit noch mehr speed und schärferer Grafik! Durch **32 geniale Bits**. Mächtig viele **Spiele**, Spaß und Spannung, Abenteuer und Action total. Der Scharfmacher **für alle CD's**: Audio-CD, CD+G, CD-Movie, Karaoke-CD's. Bunt, schrill, schnell. Unschlagbar gut!

Der volle Durchblick – schärfer als jemals zuvor. Bewährte **AMIGA-Rechnerpower**, **4-Kanal-Stereosound**, **CD-ROM-Laufwerk** mit double speed und **16,8 Mio. Farben**.

Jetzt abheben und beim Handel checken!

AMIGA CD³²

Die erste 32Bit Video-Musik-Spielekonsolle.

von **Commodore**

Im Netzwerk d

Endlich haben Sie Ihr eigenes Netzwerk. Die Rechner schnurren friedlich vor sich hin. Alle Kabel sind verbunden und das Netz läßt sich anstandslos hochfahren. Was Ihnen nun noch fehlt zu Ihrem Glück sind die entsprechenden Spiele. Wir wollen Ihnen die interessantesten Spiele auf dem Markt vorstellen und Ihnen einige Tips geben, welches vernetzte Vergnügen das richtige für Sie ist.

Von Wilfred Lindo ■

Mittlerweile hat sich vielerorts herumgesprochen, daß der größte Spielspaß mit vernetzten Multiuser-Games zu erzielen ist. Waren noch vor Monaten kaum Spiele auf dem Markt, so ist die Auswahl heute schon wesentlich reichhaltiger. Endlich haben auch die Hersteller den Reiz dieses speziellen Spiels entdeckt. Hier einige Spiele, die Sie unbedingt mit auf die Insel nehmen sollten. Vorausgesetzt Sie finden dort einen Netzanschluß vor.

RoboSports

Machen wir einen Abstecher in die Zukunft. Intelligente Roboter beherrschen das Bild. Sie führen alle Arbeiten aus. Selbst Kriege werden nur noch von Maschinen ausgetragen. Das holographische Kampfspiel tritt an die Stelle der menschlichen Auseinandersetzungen. RoboSports ist eine unter Windows laufende Kombination aus einem Strategiespiel und



Der Wing Commander geht ins Netz, mehrere Variationen stehen zur Verfügung.

entsprechenden Action-Sequenzen. So können Sie sowohl Ihre strategischen Überlegungen einfließen lassen als auch aufregende Duelle erleben. Die daran beteiligten Teams messen sich in fünf unterschiedlichen Sportarten. Diese Wettkämpfe unterscheiden sich in Schwierigkeiten und Aufgabenstellungen deutlich voneinander. Bevor Sie mit dem Spiel beginnen, stellen Sie nach Ihren individuellen Bedürfnissen eine Vielzahl von Parametern ein.

Es stehen rund 2000 unterschiedliche Einstellungen zur Verfügung. Dabei reicht das Angebot von der Veränderung der Eigenschaften der einzelnen Teams bis hin zur Gestaltung der Schauplätze und dem Schwierigkeitsgrad. Somit ist auch über einen längeren Zeitraum der Spaß garantiert. In RoboSports können Sie mit bis zu vier Personen im Netz um die Vorherrschaft in einem fiktiven Gebiet kämpfen. Fehlende Mitspieler ergänzt das Spiel durch sehr starke Com-

putergegner. Sie brauchen für jeden Rechner eine eigene Lizenz, da sich sonst das Spiel nicht starten läßt.

Spaceward Hol

Sie leben auf einem überfüllten Planeten. Ihr Volk hat es geschafft, die ersten Raumschiffe zu bauen. Sie verbessern Ihre Technologie, kolonisieren andere Planeten und steuern eine unbekannte Welt an. Ziel von Spaceward Hol ist die Eroberung des Weltraumes. Dabei

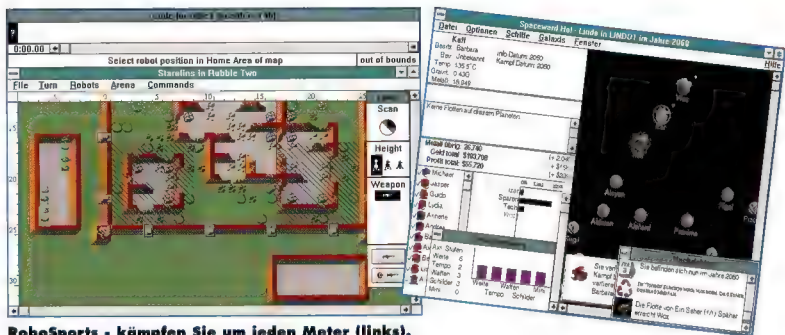
Ein paar grundsätzliche Tips

Wer sich glücklich schätzen und ein Netzwerk sein eigen nennen kann oder wenigstens an ein solches herankommt, sollte einige Hinweise beim Spielen beachten. Die Spiele, die in einem Netzwerk laufen, benötigen meist sehr viel Arbeitsspeicher. Zum Teil werden über 600 KByte nur für das Programm

benötigt. Somit ist es unbedingt nötig, die Netzwerk-Treiber sowie Tastatur- und Gerätetreiber in den oberen Speicherbereich Ihres Betriebssystems zu lagern. Damit Sie noch genügend Platz haben, um nach dem Hochfahren des Netzes auch das Spiel zu starten. Dieser erweiterte Speicher (expanded memory) kann mit Hilfe ei-

nes Verwaltungsprogrammes (z.B. EMM386.SYS) unterstützt werden. Die genaue Syntax finden Sie in den dazugehörigen Handbüchern. Wer beispielsweise Novell Lite benutzt, sollte sich schleunigst die aktuellste Version besorgen, da hier der Netztreiber wesentlich weniger Arbeitsspeicher beansprucht.

er Spiele **Teil 2**



**RoboSports - kämpfen Sie um jeden Meter (links).
Galaktisches Vergnügen mit Spaceward Ho (rechts)!**

sollte kein Abbild der Wirklichkeit geschaffen werden, sondern ein witziges und unterhaltsames Spiel, das sich mit lustigen Grafiken und kessen Sprüchen präsentiert. Sie starten Spaceward Ho! mit dem Aussenden von Spähern, die das Universum erkunden. Sobald Sie einen Planeten finden, der Ihrem Heimatplaneten ähnelt, passen Sie mittels 'Terraforming' Temperatur und Gravitation an Ihre Bedürfnisse an. Sie beginnen, den neuen Planeten zu besiedeln, und sehr schnell wirft dieser durch

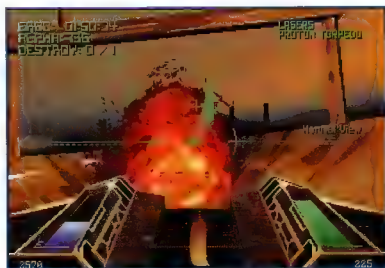
den Abbau von Erzen Gewinn ab. Rentiert sich das Geschäft, beginnen Sie von neuem mit der Erkundung und suchen den nächsten Himmelskörper. So fliegen Sie von Planet zu Planet und vergrößern Ihr Imperium. Mit bis zu 20 Personen können Sie das witzige Strategiespiel im Netz spielen. Eine ideale Chance, ganze Abteilungen in Ihrer Firma lahmzulegen. Dabei erfahren Sie nicht, welcher Ihrer Widersacher vom Computer gesteuert wird oder wer einer Ihrer Kollegen ist.

Falcon 3.0

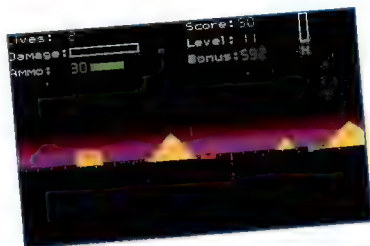
Trotz seines fortgeschrittenen Alters gehört der Falcon 3.0 immer noch zu den wenigen Flugsimulationen, die sich im Netzwerk fliegen lassen. Mit bis zu sechs Piloten starten Sie in die Walken. Sie können nicht nur gegeneinander fliegen, sondern auch mit Ihrem Fluggartner in einer eigenen Staffel gemeinsame Missionen und Aufträge erfüllen. Basis für diese Art von Kommunikation bildet das EBS-System (Electronic Battlefield Series). Es stellt ein virtuelles Gefechtsfeld dar,

in dem eine Vielzahl von Flugzeugen, Panzern und Bodentruppen miteinander vernetzt sind. Grundlage sind eine taktische und eine strategische Komponente im Spiel. Praktisch heißt das, daß abhängig von dem Erfolg oder Mißerfolg einer Mission das weitere Geschehen bestimmt wird. Das eigentlich Interessante aus der Sicht der Spieler ist, daß unterschiedliche Simulationen auf ein und denselben Schauplatz funktionieren. Hinzu kommt, daß die Kommunikation des Falcons vorzüglich umgesetzt

Immer noch die Referenz im Netz: Falcon 3.0.



Bereits seit Wochen angekündigt: Delta V.



Spectre gibt es unter DOS und Windows.

wurde. Es kommt kaum zu Störungen beim Austausch der Daten, und durch eine wirklich intelligente Programmierung werden meist nur Positionsdaten ausgetauscht. So wird die Menge der Daten, die über die Leitung fließen, recht klein gehalten. Schon mit einer geringen Datentransferrate sind akzeptable Werte zu erreichen. Mittlerweile gibt es auch entsprechende Erweiterungen (z.B. MIG 29), mit denen Sie dann in unterschiedlichen Maschinen in die Simulation starten. Ein Muß für alle Netzspieler.

Populous 2

Schlüpfen Sie in die Rolle eines Gottes. Entscheiden Sie über Leben und Tod. Leider sind Sie in Ihrer göttlichen Rolle nicht allein in dieser Welt, sondern ein Gegenspieler verfolgt die gleichen Ziele wie Sie. Ziel des Spieles ist die Unterwerfung der rivalisierenden Gottheiten und ihrer Anhänger. Nachdem die Rechner mitein-

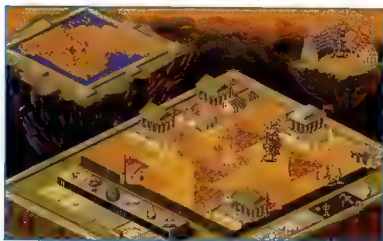
ander verbunden und alle Parameter eingestellt sind, müssen sich die Spieler zunächst entscheiden, ob sie die böse oder die gute Seite wählen. Daraufhin wird die entsprechende Landschaft ausgewählt, die Verbindung hergestellt und Sie können sich auf göttliche Pfade begeben.

Populous ist eine intelligente Kombination aus actionreicher Simulation und durchdachter Strategie. Eine Besonderheit stellt die Benutzerführung per Icon dar. So können der gesamte Dialog mit dem Partner oder der Verbindungsaufbau komplett über die grafischen Symbole gesteuert werden. Auch wenn Populous schon einige Jahre auf dem Buckel hat, so hat die tolle Spielidee bis heute nicht an Reiz verloren.

Chessmaster 4000

Natürlich darf im Netzwerk ein Schachspiel nicht fehlen. Dieses komplette Schachsystem ist dem königlichen Spiel in allen

Populous - trotz des Alters immer noch aktuell.



Bereichen würdig. Sowohl dem unbeholfenen Einsteiger als auch dem erfahrenen Schachprofi garantiert der Chessmaster ein gelungenes Spielvergnügen. Als Anfänger führt Sie eine kleine Schachschule behutsam in das Spiel der Könige ein. Das animierte Lernprogramm sucht seinesgleichen. Jeder Hinweis wird ausführlich beschrieben, wodurch sich ein zusätzlicher Lerneffekt einstellt. Nützliche Tipps zum aktuellen Spiel stehen Ihnen auf Knopfdruck jederzeit zur Verfügung. Das Spiel unterstützt alle nur erdenklichen Spielsituationen. Neben der einfachen Hilfestellung bei einzelnen Spielzügen können Sie auch nachforschen, wer beispielsweise Ihre Eröffnung in historischen Spielen verwandt hat. Wer also ein gutes Spiel sucht, das neben einer Vielzahl von interessanten Funktionen noch das gemeinsame königliche Vergnügen im Netz zuläßt, sollte sich Chessmaster etwas genauer anschauen.

Genre. Die Grundidee ist bei allen Versionen von Empire immer gleich geblieben. Fiktive Staaten kämpfen mit allen Mitteln um die Vorherrschaft der Welt. Dabei können sich bis zu sechs unterschiedliche Parteien an dieser Auseinandersetzung beteiligen. Sieger ist die Partei, die zuletzt nach unzähligen Auseinandersetzungen übrig bleibt. Also eine einfache und reizvolle Spielidee.

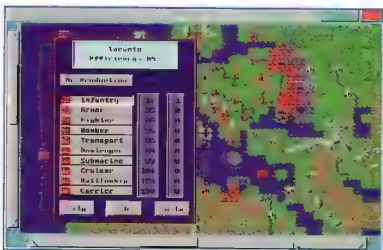
Das Spielfeld selbst ist ein imaginärer Kontinent, den es zu erobern gilt. Dabei können Sie die Gestaltung des Terrains dem Zufall überlassen, auf bereits vorgegebene Landschaften zurückgreifen oder sogar mit dem integrierten Editor ein Land nach Ihren Vorstellungen erschaffen. Die Ausmaße des Gebietes bleiben dabei völlig Ihnen überlassen. Ein winziges Areal ist ebenso denkbar wie ein riesiger Kontinent. Alle Städte und Truppen werden durch Symbole auf der Landkarte dargestellt. Per Befehl oder Maus werden unterschiedliche Aktivitäten ausgeführt.

Abhängig von Ihrer Erfahrung mit dem Spiel können Sie unterschiedliche Schwierigkeitsgrade wählen. Sowohl für den Einsteiger als auch für den erfahrenen Strategen ist gesorgt.

Empire Deluxe

Bereits vor über zehn Jahren erblickte der Urvater von Empire Deluxe das Licht der Computerwelt. Seitdem gilt Empire als der Klassiker im Strategie-

Empire Deluxe - ein Klassiker für Strategen.



Der Rechtstip

Rein rechtlich muß für jeden Spieler eine eigene Lizenz des Spieles vorhanden sein. Einige Spiele (z.B. RoboSports, Spectre) sind erst gar nicht zu starten, wenn sich die Seriennummern nicht unterscheiden. Wer also das Geld für ein eigenes Netz ausgegeben hat, der sollte bei der Lizenz seines Lieblingsspiels nicht sparen.

Ein Schachspiel darf nicht fehlen.



In Syndicate kämpfen Cyborgs um den Sieg.

Sogar Handicaps können vergeben werden, um ein ausgeglichenes Kräfteverhältnis unter den Spielern zu garantieren. Die eigentliche Krönung stellt allerdings das Spiel in einem Netzwerk dar. Bis zu sechs Personen können dann um Ländereien streiten. Eine Kopplung zwischen der Windows-Version und der älteren unter DOS laufenden Ausgabe von Empire funktioniert problemlos.

Syndicate

Gigantische Organisationen streben nach der Weltherrschaft. Sie setzen ihre Ziele mit Hilfe von hochgezüchteten Robotern durch. Diese führen in kleinen Trupps gezielt Anschlä-

ge auf Ihr Land aus. Sie sind der Anführer einer Agenten-truppe und versuchen Ihrerseits mit eigenen Cyborgs, Ihren Widersachern das Handwerk zu legen. In einzelnen Missionen versuchen Sie Ihr Glück. Dabei können Sie Ihre Leute mit unterschiedlichen Waffen und Eigenschaften ausrüsten. Natürlich können Sie durch Kauf oder Forschung die Bewaffnungen und Fähigkeiten Ihrer künstlichen Truppen deutlich verbessern, leider stehen der Gegenseite jedoch ähnliche Mittel zur Verfügung. Im Netzbetrieb können Sie mit bis zu sieben Personen um die Vorherrschaft streiten. Dabei stehen Ihnen zehn spezielle MultiUser-Szenarien zur Verfü-

gung, die eigens für den Einsatz mehrerer Spieler eingerichtet wurden.

Neue Titel für das Land

‘Play with each other, not with yourself’, so lautet das Motto der Spieler im Netzwerk. Leider gibt es noch immer viel zu wenige Spiele, die das gemeinsame Vergnügen am Computer unterstützen. Noch immer dominieren dabei die Strategie-Spiele, was sicherlich an dem einfachen Datenaustausch liegt. Erfreulicherweise sind einige sehr interessante Spiele angekündigt, so daß fast jeder auf den Geschmack kommen kann. Für alle Fans

des Wing Commanders ist die Erweiterung Armada von Origin angekündigt. Was sich alle Freunde der Zukunftssaga schon immer gewünscht haben, wird jetzt endlich Wirklichkeit. Der Wing Commander wird multiuserfähig. Sowohl per Modem als auch im Netzwerk ist das Spielen geplant. Ebenfalls über eine Netzfähigkeit sollen die bereits seit langem angekündigten Titel Delta-V und MechWarrior II verfügen. Bleibt also abzuwarten, was in den nächsten Wochen auf den Markt kommt. Bis dahin müssen Sie sich noch mit den hier vorgestellten Spielen vergnügen.

Marktübersicht

Titel	Hersteller	Genre	Plattform	Besonderheit
Battle Isle II	Blue Byte	Strategie	DOS	Das erste deutsche Spiel
Car & Driver	Electronic Arts	Simulation	DOS	Einziges Autorennen im Netz
Chessmaster 4000	Software Toolworks	Schach	Windows	Leistungsstarkes Schachspiel
ChessNet	Masque	Schach	Windows	Reines Schachspiel im Netz
Delta-V	Bethesda Softworks	Action	DOS	Das ultimative Netzspiel
XXXX	ID	Action	DOS	Jetzt auf dem Index
Empire Deluxe	New World Computing	Strategie	DOS/Win	Bis zu sechs Spielern
Falcon 3.0	Spectrum Holobyte	Simulation	DOS	Bis zu sechs Piloten
Heard	Microsoft	Karten	Windows	Liegt Windows für Workgroups bei
MechWarrior II	Activision	Action	DOS	Kampfbroboter im Netzwerk
NetWars	Novell	Action	DOS	Liegt Novell Dos 7 bei
Populous II	Electronic Arts	Strategie	DOS	Tolle Spielidee
RoboSports	Maxis	Strategie	Windows	Benötigt mehrere Lizenzen im Netz
Spaceward Ho!	New World Computing	Strategie	Windows	Bis zu 20 Spieler
Spectre	Velocity	Action	DOS/Win	Dos- und Windows-Version
Syndicate	Bullfrog	Strategie	DOS	Zehn unterschiedliche Szenarien
Wing Commander	Origin	Action	DOS	Die Erweiterung Armada

COMING UP!

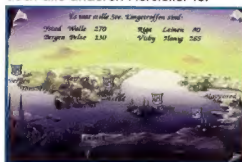


Virgin

Virgin macht Dampf! Creature Shock, Lost Eden und Lion King sind nur drei der vielen Topstitel, die im diesjährigen Weihnachtsgeschäft für viel Aufsehen sorgen werden. Markus Krichel hat sich in den Virgin-Studios in Los Angeles umgesehen. Lesen Sie alles über neue Projekte, Virgins Einstellung zum Thema „interaktiver Film“ und die Personen hinter den Kulissen in der nächsten Ausgabe der PC Games.

Hanse - Die Expedition

Deutsche Wirtschaftssimulationen sind so begehrt wie nie zuvor. Das beweisen allein die unglaublichen Verkaufszahlen von Aufschwung Ost und die ebenso guten Vorbestellungen für Bundesliga Manager Hattrick. Klar, daß diesen Trend auch alle anderen Hersteller für



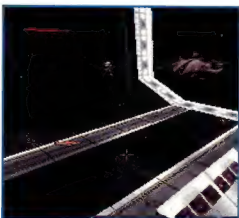
sich nutzen möchten. Nichts erscheint da leichter, als ein bereits vorhandenes Spiel mit Kult-Status in eine zeitgemäße Form zu bringen. Ob das bei Hanse - Die Expedition gelungen ist, erfahren Sie nächste Ausgabe!

11th Hour

Lange Zeit stand 7th Guest an der Spitze der CD-ROM-Charts. Erst mit dem Erscheinen von Rebel Assault wurde eine neue Ära eingeläutet und der Spitzenreiter vom Thron verstoßen. Mit 11th Hour möchten die Jungs von Trilobyte wieder ganz nach oben und der Konkurrenz zeigen, „wem die Stunde schlägt!“



System Shock



Kein Hersteller ohne 3D-Action-Spiel. Diesen Zug möchte Origin natürlich auf keinen Fall verpassen, und so werkeln die Programmierer immer noch eifrig an System Shock. Erster Eindruck: Dieses Spiel schlägt alles bisher Dagewesene und ist damit ein hochkarätiger Aspirant für das Spiel des Monats.

Verlagschrift:

CompuText Verlag GmbH & Co. KG
Innere Cramer-Klett-Straße 6
90 403 Nürnberg

Anschrift der Redaktion:

CompuText Verlag GmbH & Co. KG
Redaktion "PC Games"
Isarstraße 32-34 • 90 451 Nürnberg

Geschäftsführer:

Adolf Silbermann

Chefredakteur:

Christian Gellenepp

Redaktionsleiter:

Christoph Holowaty

Stellv. Redaktionsleiter:

Christian Müller

Leitende Redakteur:

(verantwortlich für redaktionellen Inhalt und Anzeigenentwurf)

Thomas Borowski, Oliver Meune

Bildredaktion:

Roland Gerhardt

Textkorrektur:

Herbert Aichinger

Redaktion Deutschland:

Michael Erwin, Alexander Gellenepp, Kaiser, Kosschitz

Redaktion Tips und Tricks:

Neil Harris

Quay Graphics Ltd., Dorset, U. K.

Hotline - PC Games:

Mo.-Fr., 13 - 16 Uhr; Tel. 09 11 - 6 42 77 42

Layout:

Hansgeorg Halmer, Simon Schmid, Günter Träger, Sylvia Stangl, Mechthild Faatz, Patrick Hodge

Freie Mitarbeiter:

Christian Strassheim, Kai-Uwe Wohl, Markus Krichel, Petra Maueröder, Wilfried Lindt, Harald Wagner, Lars Geiger

Titelgestaltung:

Simon Schmid

Konzeption und Gestaltung der Eigenanzeigen:

Susanne Gellenepp

Vertrieb:

Gang Verlag GmbH

Vertriebsleiter:

Roland Ballendorn

Anzeigenkontakt:

VECTOR Medienmarketing GmbH

Falkstraße 45-47 • 47 058 Duisburg

Telefon 02 03 - 3 05 11 11

Fax 02 03 - 3 05 11 34

Anzeigenleitung:

Thorsten Stammel

Telefon 09 11 - 9 68 32 - 19

Mobil 01 71 - 6 21 31 46

Anzeigenabrechnung:

Isarstraße 32-34 • 90 451 Nürnberg

Telefon 09 11 - 96 83 2 - 32

Fax 09 11 - 6 42 63 34

Druck:

Cooper Clegg Ltd., Tewkesbury England

Titel PC Games:

© LucasFilm

Abonnements:

PC Games kostet im Jahres-Abonnement

DM 79,-. PC Kombi kostet im Jahresabonnement

DM 224,-. Ein Abonnement gilt mindestens

für ein Jahr.

Manuskripte und Programme:

Mit der Einsendung von Manuskripten

überträgt der Verfasser die Zustimmung

zum Abdruck in den von der

Verlagsgruppe herausgegebenen

Publikationen. Eine Gewähr für die

Richtigkeit der Veröffentlichung kann

nicht übernommen werden.

Urheberrecht Text:

Alle in PC Games veröffentlichten Beiträge

sind urheberrechtlich geschützt. Jegliche

Reproduktion oder Nutzung bedarf

der vorherigen, schriftlichen Genehmigung

des Verlages.

Urheberrecht Coverbild:

Alle auf der PC Games Coverseite veröffentlichten

Programme sind urheberrechtlich geschützt.

Kopieren oder gewerbliche Nutzung bedarf

der vorherigen, schriftlichen Genehmigung

des Verlages. Der Verlag übernimmt keinerlei

Haftung für evtl. auftretende Kosten oder

Schäden. Für den Inhalt der Programme

sind die Autoren verantwortlich.



Die nächste
PC Games
erscheint
am 7. September
im Zeitschriften-
handel!

DISCOVER SOUNDWave32 SCSI

Entdecken Sie eine Welt voller mitreißender Stimmungen, voller Klänge und Soundeffekte, so heißer Funktionen, daß Sie vor Aufregung schwitzen und so mächtiger Erweiterbarkeit, daß Sie vor Freude jubeln werden!

Entdecken Sie die SoundWave32 SCSI von Orchid!

Von der mitgelieferten Software können Schatzsucher nur träumen:

PERSONAL EFFECTS

Echo, Flanger, Pitch Shift für Mikro, Line oder CD-Eingang. Unbedingt anhören!

QUIKVOICE

Spracherkennung! Sagen Sie Ihrem PC, wo's lang geht.

AUDIORECORDER

Der PC als Diktaphon. Mit 10:1 Echtzeitkompression oder DAT-Qualität

MEDIARACK

Die Stereoanlage auf Ihrem PC! Mit CD-Archivierung und vielem mehr.

RECORDINGSESSION

Der MIDI Sequencer mit Notensatz und Mischpult

KEY-Z-PLAYER

Spielen Sie an der Computertastatur Klavier oder... schlagzeug oder...

Die SoundWave32 SCSI kommt natürlich außerdem komplett mit Lautsprechern, Mikrofon und Handbuch.

FÜR TIEF LIEGENDE DM 599,-

Erleben Sie außerdem von Orchid

KELVIN64 - 64-Bit Grafikpower für PCI oder VLB.
VIDEOLA und **VIDEOPRO** - Videofilme am PC aufnehmen, anschauen, bearbeiten und präsentieren.

Ausgezeichnet

Die SoundWave32 ist der Star der Fachpresse. Wir haben Sie jetzt sogar noch verbessert.

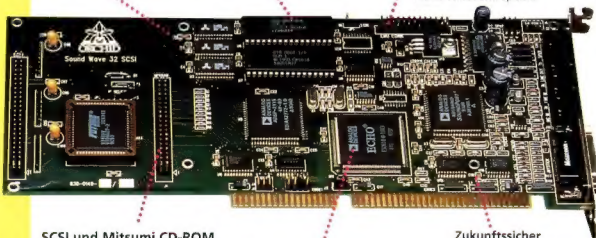


Super Kompatibel

Mit NT-32 oder General MIDI, MPU-401 und SoundBlaster gleichzeitig belegen sie auch völlig abgefahrte Programme mit Spitzensound.

Erweiterbarer Wavetable

Die glasklaren Aufnahmen echter Instrumente von InVision lassen sich beliebig erweitern von 2 auf bis zu 64MB. Fast zu schade zum Spielen!



SCSI und Mitsumi CD-ROM

Schließen Sie hier Double Speed bis Quad Speed CD-ROM Laufwerke an.

Starker 24-Bit DSP

Der Signalprozessor sorgt dafür, daß die SoundWave32 SCSI immer die angesagte Karte bleibt. Neue Software genügt!

Zukunftssicher

4 Jahre Garantie und kostenlose Treiberupdates über unsere BBS dienen Ihrer Sicherheit.

Oder genießen Sie eine unserer anderen Sound-Kostarkarten

WAVEBOOSTER4X	4 MB edle Wavetable Sounds mit Effekt-DSP für SW32-SCSI	DM 449,-
INVISION ROM UPGRADE	rüstet jede SoundWave32 zur Plus mit 2MB Sounds von InVision	DM 89,-
MIDI KIT	Kabelsatz In/Out zum Anschluß von MIDI-Keyboards etc. an jede SoundWave32	DM 98,-
SOUNDWave32	Das Original zum Wavetable Einstiegspreis mit allen Vorzügen	DM 469,-
SOUNDWave32PLUS	Wie SoundWave32, jedoch mit 2MB InVision Wavetable	DM 539,-
GAMEWave32	Preiswerter gibt's Wavetablesound nicht. 16-Bit, DSP, Kombo Modes	DM 299,-

Einen Orchid-Händler in Ihrer Nähe erfahren Sie bei

CHS, Tel.04108/120 - **DELO**, Tel.02361/60990 - **EXTRA**, Tel.07322 961511

MAXCOM, Tel.0211/94830 - **PROFISOFT**, Tel.0541/122065 - **WAIBEL**, Tel.07243/675757



OUTPOST™

**Das Schicksal der Erde hängt von
ihrem Überleben ab !**

Die Erde wurde durch eine Katastrophe zerstört - Sie sind nun verantwortlich dafür, unsere Zivilisation auf einem anderen Planeten wieder aufzubauen. Wohin Sie gehen, und ob Sie überleben, hängt von Ihnen ab - das Spektrum der Möglichkeiten ist so weit gespannt wie die Milchstraße.

OUTPOST ist aufgebaut auf Forschungen der NASA auf den Gebieten Raumfahrt, Robotik, Terraforming und Konzeption intergalaktischer Flugkörper; das Spiel gibt Ihnen die Kontrolle über die umfassendste Strategie-Simulation, die je für den PC entworfen wurde.

Von der Raumstation für die Kolonisierung von Planeten bis zu den Bergarbeit-Robotern und der Einschienenbahn, die Sie auf dem Planeten verwenden werden, sind der photographische Realismus und die 3D-Animationen von OUTPOST unerreicht.

Die Entwicklung der Landwirtschaft, des Bergbaus und der Industrieproduktion sind lebensnotwendige Aktivitäten, wie auch die Investitionen in Forschungs- und Erholungsstätten, die den Kolonisatoren das Leben angenehmer machen werden. Hoffentlich bleiben sie lange genug am Leben, um davon zu profitieren. Denn in letzter Konsequenz werden Ihre Entscheidungen die Zukunft der Menschheit bestimmen.



Die Befehlsstruktur erlaubt Ihnen, den Status Ihrer Kolonie zu analysieren.



3D-Grafiken auf dem neuesten Stand der Technik.



Tanken Sie in der Wasserstoffatmosphäre von Jupiter auf.



Steuern Sie das Wachstum Ihrer Kolonie.



Konstruieren Sie eine Reihe von mechanischen Gehilfen, darunter Roboter für den Bergbau, Erkundungsarbeit und Bulldozer-Roboter.



Ihre Reise beginnt mit dem Mutterschiff.

OUTPOST ist erhältlich für PC CD-ROM (Disketten-Version folgt)

«Die Grafikqualität von Outpost ist einfach unglaublich»

Computer Gaming World



eine **SIERRA®** Produktion

BONICO
ENTERTAINMENT SOFTWARE

Hotline Mo.-Fr. 15h-18h Uhr
BBS Nr.: 06107 - 930 - 222

® und/oder TM sind eingetragene Warenzeichen von, oder lizenziert an Sierra On-Line, Inc. © 1992. Alle Rechte vorbehalten.